



Edgar Enrique Velásquez Camelo

La virtualización en el escenario contemporáneo de la educación

La era de la información: la sociedad red y su correlato con la realidad virtualizada

La virtualización en el escenario contemporáneo de la educación

Hoy nos enfrentamos a una realidad que se comprende cada vez más desde lo virtual, en la que, por medio de los sistemas tecnológicos, se constituye el gran simulacro de la realidad virtualizada. Lo real está sumergido en el gran simulacro que desarrollan las nuevas tecnologías de la información, componiendo la imagen virtual del mundo contemporáneo. La pantalla, como mecanismo que atrapa lo real y lo virtualiza, se convierte en la forma más concreta de desaparición de lo real, donde toda representación posible queda confiscada por los medios tecnológicos. En efecto, hoy es posible afirmar que lo virtual es una forma de realidad, e incluso la forma totalizante a partir de la cual se comprenden las dinámicas de los diferentes sistemas (social, económico, político, informacional, educativo, militar). Lo real es suprimido por lo virtual. Sin embargo, en lo virtual subyace una forma aparente de lo real, que permite que la persona caiga en el embeleco de la red-digital de las telecomunicaciones.



Edgar Enrique Velásquez Camelo. Licenciado en Filosofía y letras de la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín.



978-3-659-65158-8

editorial académica española

Edgar Enrique Velásquez Camelo

La virtualización en el escenario contemporáneo de la educación

Edgar Enrique Velásquez Camelo

La virtualización en el escenario contemporáneo de la educación

La era de la información: la sociedad red y su correlato con la realidad virtualizada

Editorial Académica Española

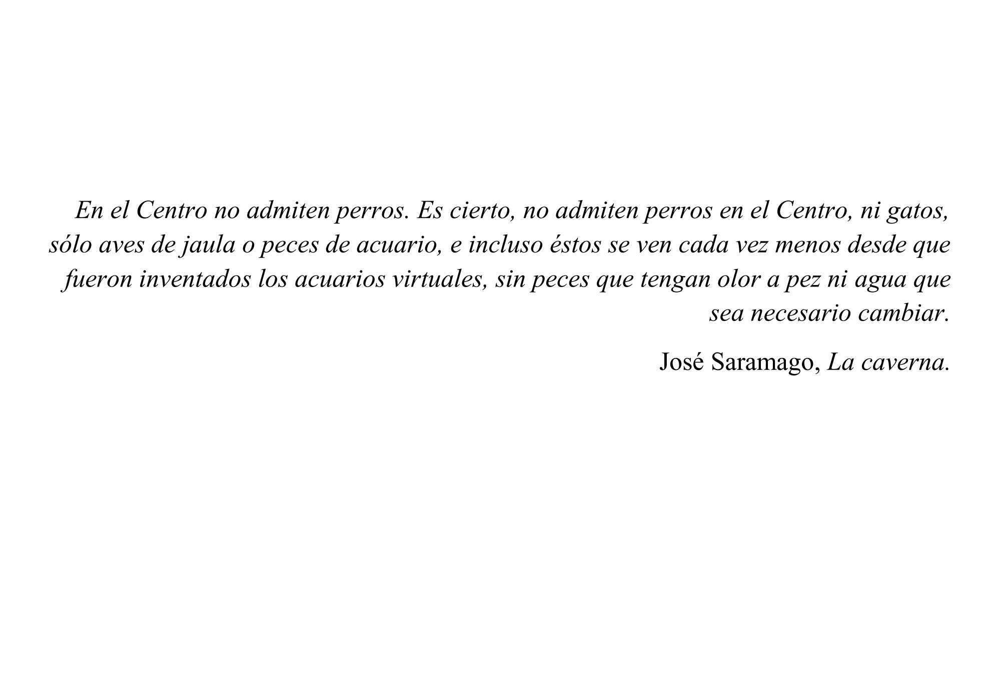
Impressum / Aviso legal
Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek: Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.d-nb.de abrufbar.

Información bibliográfica de la Deutsche Nationalbibliothek: La Deutsche Nationalbibliothek clasifica esta publicación en la Deutsche Nationalbibliografie; los datos bibliográficos detallados están disponibles en internet en http://dnb.d-nb.de.

Coverbild / Imagen de portada: www.ingimage.com

Verlag / Editorial:
Editorial Académica Española
ist ein Imprint der / es una marca de
OmniScriptum GmbH & Co. KG
Bahnhofstraße 28, 66111 Saarbrücken, Deutschland / Alemania
Email / Correo Electrónico: info@omniscriptum.com

Herstellung: siehe letzte Seite /
Publicado en: consulte la última página
ISBN: 978-3-659-65158-8



En el Centro no admiten perros. Es cierto, no admiten perros en el Centro, ni gatos, sólo aves de jaula o peces de acuario, e incluso éstos se ven cada vez menos desde que fueron inventados los acuarios virtuales, sin peces que tengan olor a pez ni agua que sea necesario cambiar.

José Saramago, *La caverna.*

Al Dr. Carlos Enrique Restrepo,

En eterna memoria

AGRADECIMIENTOS

"No basta con dar las gracias
sin dar lo que las merece:
a fuerza de gratitudes
se vuelve la tierra estéril".

Himno del Salterio,
Miércoles de la primera semana

Agradezco a la Comunidad Salesiana por permitirme profundizar por medio de la filosofía los grandes cuestionamientos que subyacen a la pregunta por la existencia en la contemporaneidad. Asimismo al Profesor Carlos Enrique Restrepo por guiarme en la reflexión filosófica y proporcionarme una visión clara sobre el panorama filosófico contemporáneo que aboca al ser en relación con su mundo; por permitirme ser consciente que toda investigación supone la comprensión de sí en lo otro que se investiga; que al reflexionar sobre la condición del hombre en la virtualidad es importante pensar la existencia, toda vez que la comprensión del mundo nos lleva a la comprensión del hombre; que para comprender el mundo contemporáneo inmerso en la virtualidad es necesario fortalecer la capacidad de discernimiento. En definitiva, agradezco a todas las personas que de manera directa o indirectamente colaboraron en la realización de este proyecto: mi familia, mis hermanos de comunidad, a los jóvenes con que trabajo, y lo más importante a Dios, fuente e inspiración de toda sabiduría, ante quien toda sabiduría humana se vuelve necedad por la sublimidad de su misterio.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.. 5
I LA VIRTUALIZACIÓN 11
1. Virtual, real y actual 12
2. La cultura de la virtualidad real y su correlato con el simulacro de la vida social ... 16
3. Posmodernidad: una mirada a los medios de comunicación y su influencia en la conformación de la sociedad globalizada 23

II LA ERA DE LA INFORMACIÓN: LA VIRTUALIDAD REAL Y SU RELACIÓN CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN....... 29
1. La era de la información: la sociedad red y su correlato con la realidad virtualizad 30
2. La cultura de la virtualidad real y su influencia en el ámbito social 38
2.1. La red y el yo: la relación digital de la virtualidad social contemporánea 38
2.2. La participación política del ciudadano digital en el mundo virtual 45
2.3. La información y la comunicación en los procesos de virtualización multimediática: la «caja mágica Internet» 54

III LA VIRTUALIZACIÓN Y LA EDUCACIÓN... 60
1. El espacio educativo virtual 62
2. La virtualización educativa 70
3. Retos de la educación en la era virtual... 75

BIBLIOGRAFÍA.. 79

INTRODUCCIÓN

La preocupación sobre la influencia de lo virtual en el campo social es apremiante. Los dispositivos virtuales, los instrumentos de información y comunicación, inundan cada vez más nuestra cotidianidad haciendo que nuestra realidad sea cada vez más virtual. En este sentido la Iglesia Católica, en su inquietud por el Pueblo de Dios y la promoción integral del género humano, a través de la Pontificia Comisión para los Medios de Comunicación, ha elaborado algunas reflexiones sobre la condición humana inmersa en la virtualidad, con el fin de exhortar a toda la Iglesia a ser prudentes en cuanto al manejo de los dispositivos virtuales, propiciar una reflexión sobre la virtualidad desde la ética cristiana y motivar a que se preste atención a los retos que se advienen en un mundo cuya representación y original se funda en lo virtual-digital (*Cf. Inter Mirifica* 1963). A modo de justificación inicial de este trabajo, haremos algunas alusiones sobre los aportes que ha hecho a este respecto la Iglesia Católica.

En la *Instrucción Pastoral Communio et progressio*, la Pontificia Comisión para los Medios de Comunicación sostiene que: "Los instrumentos de comunicación social, aunque directamente se dirijan al individuo, afectan y mueven realmente a toda la sociedad, llevan rápidamente el conocimiento de la vida del mundo de hoy a muchos hombres, mostrando el estilo y mentalidad de nuestro tiempo" (*Communio et progressio* 1971 § 6). Por esta razón, el florecimiento de la tecnología va de la mano con la virtualización de la vida del hombre. No hay virtualización sin desarrollo tecnológico digital. Ahora bien, la producción enloquecida de dispositivos virtuales, característica de la sociedad de consumo, es uno de los rasgos más claros que enfrenta el hombre contemporáneo; esta aceleración de la producción hace que el consumo se convierta en goce pasajero e insaciable supeditado a la moda y lo desechable (Baudrillard 2009b; Bauman 2005), y que muchas personas, condicionadas por la publicidad y la proliferación de la propaganda multimediática de la industria comercial, generen "necesidades ficticias" (*Communio et progressio* § 61). La actual condición del capitalismo informacional está a la base del consumo; éste motiva la producción de dispositivos virtualizantes que atrapan nuestra realidad y la disuelven en lo digital. "La cultura digital favorece y, tal

vez, provoca continuos y rápidos cambios de mentalidad, de costumbres, de comportamientos" (*Pastoral Juvenil Salesiana* 2014 69). Esto ocasiona que muchas personas no tengan otra forma de acceso a la realidad-actual que por medio de lo digital, creando novedosas formas de relación y conformando la sociedad red, lo cual incita nuevas formas de entender el hombre —su proyecto de vida, su relación con el mundo y su existencia—, toda vez que el mundo virtual constituye, actualmente, un espacio real de interacción.

Por esto, dada la condición contemporánea del hombre en la virtualidad es viable elaborar una reflexión crítica sobre las influencias de lo virtual en lo social, los procesos de subjetivación y el mundo educativo. "No hay lugar en el que no se haga sentir el impacto de los medios de comunicación sobre las actitudes religiosas y morales, los sistemas políticos y sociales, la educación" (*Aetatis Novae* 1992 § 1). Por tanto, la motivación principal de esta investigación es dar cuenta de la influencia de lo virtual en el mundo social, especialmente, con el fin de elaborar una mirada crítica del fenómeno desde el ámbito educativo.

Hay que reconocer que "los medios de comunicación son importantes instrumentos de educación en diferentes ámbitos, desde la escuela hasta el lugar de trabajo, y en muchas etapas de la vida" (*Ética de las comunicaciones sociales* 2000 § 10). En el ámbito educativo, las tecnologías virtuales promueven la vinculación sensorial del proceso cognoscitivo en tanto que por el diseño multimedia, la información puede ser presentada de tal forma que sea agradable a los ojos y los oídos. No es una información pasiva sino que afecta a la estructura de la persona dependiendo del grado de vinculación vital y referencial. El problema en el campo educativo no estriba tanto en la información y sí en la capacidad de discernimiento sobre lo dispuesto en la red. La reflexión sobre la condición contemporánea de la educación nos remite de manera espacial a analizar la virtualización de lo real, y con ella todas las dinámicas sociales de la actividad del hombre en correlato con el mundo digital de los medios de comunicación. El simulacro es simulación, pero no una simulación en contraposición a lo real, sino que lo real tiene su expresión en lo virtual, en el simulacro multimediático del saber que cada vez se convierte en virtual. Por esto es preciso que

> las escuelas y otras instituciones y programas educativos para niños y adultos [deben] proporcionar formación con vistas al uso inteligente de Internet como parte de una educación completa en los medios de comunicación que no sólo incluye la capacitación técnica —primeras nociones de ordenador y otros conocimientos—, sino también la adquisición de una capacidad para evaluar de modo informado y sagaz los contenidos (*Ética en Internet* 2002 15).

Esta capacidad de discernimiento sobre la información dispuesta en la red se denomina el poder de "aprender a aprender" (Castells 2001a). Actualmente no es necesaria la formación del cómo utilizar las tecnologías virtuales-digitales, en realidad eso ya no es un problema; en cambio, se deben propiciar espacios de concientización sobre el criterio ético en cuanto al manejo de la información dispuesta en la red. No toda la información dispuesta en la red es loable para la formación de la persona; por tal motivo, formar una conciencia responsable y autónoma que sea capaz de discernir tal o cual información será uno de los retos de la educación en el campo de la virtualidad. En este sentido, "las consecuencias [de la influencia del mundo digital virtual real] requieren igualmente un estudio continuo, incluyendo la posibilidad de que la inmersión prolongada en el mundo virtual del ciberespacio pueda perjudicar a algunos" (*Ética en Internet* 13). Una persona es perjudicada en la estructura de la persona en la medida que hace de la realidad virtual su referente y original. Entonces cuestiones como el amor, las relaciones interpersonales, la vida y el establecimiento del orden social generalizado, entre otros fenómenos, serán entendidos desde lo que ofrecen los medios de comunicación social.

Tal vez nuestra percepción sobre el advenimiento de un mundo comprendido desde lo virtual no es muy clara; sin embargo, es de notar que ahora muchas personas ya no pueden vivir su cotidianidad sin estar conectadas al dispositivo virtual, convirtiéndose éste en condición esencial-existencial para el desarrollo normal de la vida. En sí mismo, el dispositivo no tiene nada de perjudicial; pero sí el grado de afección-vinculación que establecemos con él. Prueba de ello es, por un lado, la sobreabundancia de dispositivos que inundan nuestra cotidianidad, y por otro lado, la indispensabilidad de estos dispositivos para efectuar todo tipo de actividades sociales como el trabajo, la comunicación con el otro, la relación con el mundo global y la condición existencial del hombre en relación con la técnica. Este último quizás sea el más polémico; es

como si la vida misma quedara confiscada por el dispositivo tecnológico creando una nueva forma de avallasamiento de la condición humana en la que las cadenas que nos atan son virtuales.

En definitiva, el dispositivo virtual es un medio, por tanto no es un fin en sí mismo. Nuestra adhesión a "la cultura de la virtualidad real" (Castells 2006a), por medio de un perfil identificatorio o avatar, hace que cada vez más nuestra subjetividad quede confiscada por lo virtual no dejando otra forma de representación de la existencia en relación con el mundo. Por tal motivo, "la educación en el uso de los medios de comunicación, más que enseñar algo acerca de las técnicas, [debe] ayuda[r] a la gente a formarse criterios de buen gusto y juicios morales verdaderos, que constituyen un aspecto de la formación de la conciencia" (*Ética de las comunicaciones* § 25). Formar la conciencia será una tarea ardua de todos los tiempos porque de ella se desprenden todos los juicios morales y éticos sobre los estilos de vida aceptables en la sociedad. Si el juicio ético está malogrado por la influencia del relativismo moral es indispensable propiciar espacios de concientización sobre cómo algunos valores de lo humano son afectados por la predominancia del mundo virtual digital.

Otro ámbito muy importante de reflexión es la globalización y el multiculturalismo. Por la intervención de los medios de comunicación, la sociedad pasó de ser local a ser global, con lo cual se da el paso al proceso de globalización. Al respecto, el Pontificio Consejo para las Comunicaciones Sociales ha conceptuado que "los nuevos medios de comunicación son poderosos instrumentos para la educación y el enriquecimiento cultural, para la actividad comercial y la participación política, para el diálogo y la comprensión intercultural" (*Ética en Internet* § 1). Actualmente las culturas se conocen entre sí de forma fácil y simultánea. Pertenecemos a la "aldea global" (McLuhan), formada por los medios de comunicación. Prueba de ello es, por ejemplo, el grado de afección que producen ciertos "hechos noticiosos", aun cuando ocurran en otro país. Ya no somos solamente de tal o cual país, o de tal o cual región. Lo que pasa en lo local influye en lo global, y lo que sucede en lo global tiene serias repercusiones en lo local (Castells 2009). Pero es también por medio del diálogo intercultural, hecho posible por los medios de

comunicación, que las culturas abren horizontes de sentido para la comprensión de la vida, la posibilidad de establecer mutuos acuerdos de convivencia y el ensanchamiento de nuestra comprensión de la vida en relación con la cultura conocida: "Al comenzar el tercer milenio de la era cristiana, la humanidad está creando una red global de transmisión instantánea de información, de ideas y de juicios de valor en la ciencia, el comercio, la educación, el entretenimiento, la política, el arte, la religión, y en todos los demás campos" (*Ética de las comunicaciones* § 27). Esto es posible en tanto que ya nuestra representación del mundo se aunó con lo que ofrecen los medios de comunicación social.

La información dispuesta en la red es información condicionada. Si, por ejemplo, hay un video promocional de algún producto en *YouTube* su objetivo es generar necesidades ficticias de consumo para que así se mantenga el sistema económico de nuestras sociedades. Además, toda información en la red puede ser actualizada, de modo que lo virtual devenga actual. Por tal motivo, todas las informaciones que deambulan en la red pueden ser parte del mundo actual-real: no sólo porque son una forma de representar nuestra realidad, sino porque en lo virtual subyace lo actual. Identificamos así otro proceso paralelo a la actualización: la virtualización. Éste se efectúa por la proliferación y producción de dispositivos que atrapan la realidad y la virtualizan. Tanto la actualización como la virtualización son dos procesos dialógicos y concomitantes en nuestra sociedad contemporánea, al punto de convertirse en condición indispensable para comprender la realidad tanto actual como virtual.

El Papa Francisco en su *Mensaje para la XLVIII Jornada de las Comunicaciones Sociales* hace especial énfasis en que "Internet es un don de Dios" que permite ensanchar nuestros horizontes de sentido, de diálogo e interacción con el otro. Pero también dice que "la velocidad con la que se suceden las informaciones supera nuestra capacidad de reflexión y de juicio, y no permite una expresión mesurada y correcta de uno mismo". Por tal motivo, el problema que el Santo Padre identifica en cuanto al manejo de la técnica es la incapacidad del ser humano de comprenderse a sí mismo y el sentido de la existencia, toda vez que la existencia misma no tiene otra forma de

comprensión que la que ofrecen los medios virtuales. En efecto, el mundo que habitamos atrapado por lo virtual, al parecer, está impidiendo que el hombre se interrogue por el sentido de su existencia, toda vez que *lo virtual se caracteriza por la inmediatez y la simultaneidad de la información, lo que imposibilita que la persona se detenga a reflexionar sobre su propia existencia.* El deseo por querer estar conectado a la red digital que ofrecen los medios de comunicación en ocasiones establece la imposibilidad de comprender la vida fuera del ámbito virtual.

Estos y otros problemas que advienen a nuestro mundo virtual son tratados en la reflexión filosófica y pedagógica que tratamos de dilucidar en esta investigación. La tesis propuesta es que el proceso de virtualización ha cambiado la forma tradicional de comprender la realidad del mundo y de las cosas, de modo que el sujeto queda escindido en el entramado de relaciones que ofrecen los medios de comunicación; esto ha ocasionado que el hombre posmoderno construya su identidad de forma difusa. Con este fin, la tesis se desarrolla de acuerdo al siguiente esquema argumentativo. El primer capítulo se ocupa del tema de la virtualización, estableciendo una distinción conceptual entre virtual-real y actual-real, así como entre actualización y virtualización. En el segundo capítulo se ocupa de la "era de la información" que constituye el simulacro de la vida social desarrollada en Internet. Se analizan diferentes ámbitos en los que la era información afectan nuestra sociedad contemporánea: por un lado los procesos de subjetivación, su grado de afección en la política por medio de los movimientos sociales, y la proliferación de información en entornos multimedia de Internet. Por último, en el tercer capítulo se desarrolla la relación entre virtualización y educación, con el fin de plantear algunos de los retos que debe enfrentar nuestro mundo comprendido desde lo virtual, cuya esperanza es la educación en la medida en que pueda formar una capacidad crítica de discernimiento frente a la información dispuesta en la red.

I
LA VIRTUALIZACIÓN

Hoy nos enfrentamos a una realidad que se comprende cada vez más desde lo virtual, en la que, por medio de los sistemas tecnológicos, se constituye el gran simulacro de la realidad virtualizada. Lo real está sumergido en el gran simulacro que desarrollan las nuevas tecnologías de la información, componiendo la imagen virtual del mundo contemporáneo. La pantalla, como mecanismo que atrapa lo real y lo virtualiza, se convierte en la forma más concreta de desaparición de lo real, donde toda representación posible queda confiscada por los medios tecnológicos. En efecto, hoy es posible afirmar que lo virtual es una forma de realidad, e incluso la forma totalizante a partir de la cual se comprenden las dinámicas de los diferentes sistemas (social, económico, político, informacional, educativo, militar). Lo real es suprimido por lo virtual. Sin embargo, en lo virtual subyace una forma aparente de lo real, que permite que la persona caiga en el embeleco de la red-digital de las telecomunicaciones.

Lo anterior suscita los siguientes interrogantes: ¿La expansión de lo virtual equivale a la abolición de lo real bajo el gran simulacro de los medios de comunicación? En consecuencia, ¿podemos hablar de una «cultura de la virtualidad real»? De acuerdo con lo anterior, se propone la siguiente tesis: *por la virtualización del mundo desaparece lo real y se instaura la "sociedad red" como un dispositivo que hace viable «la cultura de la virtualidad real».*

El propósito de este capítulo es desarrollar, desde una visión filosófica, lo que se entiende por virtual, real y actual, así como la manera en que lo virtual se ha establecido como nuestra realidad. Para ello propongo el siguiente esquema argumentativo. En el primer apartado expondré la distinción conceptual entre virtual, real y actual, y entre virtualización y actualización, para comprender por medio de esta diferenciación cómo lo real está sumergido en lo virtual; la virtualización es un proceso que difiere de la actualización en tanto que lo virtual hace presente lo que no es inmediatamente actual, y lo actual se contrapone a lo virtual en cuanto que la actualidad escapa a todo proceso de

virtualización. En el segundo apartado expondré la relación que hay entre la virtualización y el simulacro bajo la acción de los medios de comunicación. En el tercer apartado se expondrá la relación existente entre la posmodernidad y la virtualización, entendiendo que lo posmoderno se caracteriza de modo predominante por la proliferación de una nueva mentalidad producida por los medios de comunicación (Vattimo 1994; Lyotard 1989), lo que ocasiona una *neo-realidad* en la que lo virtual se constituye como representación cuyo original y prototipo han desaparecido (Baudrillard 2009).

1. Virtual, real y actual

Hay que establecer una distinción entre lo virtual y lo actual. Según Pierre Levy (1999), lo virtual difiere de lo actual en tanto que el primero es una simulación de los procesos actuales que ocurren en el mundo de la vida. En este sentido, lo actual se refiere a la realidad tal cual se me presenta y lo virtual a un simulacro de esta realidad. Así, lo virtual se instaura en la sociedad contemporánea como una forma de realidad. "Lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual" (Levy 10), en tanto que lo virtual simula lo actual rompiendo las barreras del tiempo y el espacio. El problema de esta distinción conceptual es que en la sociedad se ha concebido lo virtual como una forma ilusoria y fantasmagórica de la realidad (*Cf. Id.* 8). Pero hoy la cultura, permeada por el lazo comunicacional virtual, está vivenciando lo que Castells (2006a) denomina "la cultura de la virtualidad real", en tanto que hoy en día nuestra realidad es virtual. Esto es posible en la medida en que los lazos sociales están siendo influenciados por los medios de comunicación. Si la realidad es virtual en cuanto ha afectado todo el lazo social comunicativo entre los hombres, se funda la simulación de lo actual que se hace virtual; tal es el proceso que llamamos virtualización. Inversamente, si lo actual tiene carácter de real es por el proceso de actualización de lo virtual.

Distinguimos aquí dos procesos que hacen posible que la realidad sea virtual o actual: la virtualización y la actualización. La virtualización es la forma por la cual lo actual es absorbido por los medios de comunicación; en este caso, el desarrollo tecnológico va de la mano con la virtualización de la sociedad. Sin

medios de comunicación la sociedad no puede ser virtualizada. Un mecanismo que ha virtualizado la imagen del mundo es la pantalla, la cual aúna lo real-actual y lo transforma en virtual: "Virtualizar una entidad cualquiera consiste en descubrir la cuestión general a la que se refiere, en mular la entidad en dirección a este interrogante y en redefinir la actualidad de partida como respuesta a una cuestión particular" (Levy 12). Según esto, no se puede hablar de virtualización si no hay un aparato tecnológico que simula la realidad-actual del mundo.

La actualización, por el contrario, va de lo virtual a lo actual. Si en lo virtual se construye una opinión, una moda, una tendencia o una forma de ver y analizar los hechos que ocurren en el mundo de la vida y en el mundo social, creando así una forma de realidad, ésta puede ser sometida al mecanismo de actualización para hacer de eso virtual algo actual. En lo virtual se instaura un mundo posible (*Cf.* Levy 11), y esta posibilidad hace que pueda ser actualizado. Es posible algo que puede ser en el mundo. Si "lo real se asemeja a lo posible" (*Id.* 12), y hoy más que nunca lo virtual es una forma de instaurar lo real, entonces, lo virtual está en posibilidad de ser actual en tanto que hay una correspondencia entre lo virtual y lo actual por el simulacro.

La dialéctica entre lo actual y lo virtual da cabida a los procesos de virtualización y actualización del lazo social comunicativo entre los hombres. Si es dialéctica es en el sentido de que hay una interacción entre ambos elementos, en tanto que hoy no es posible el uno sin el otro. Así, por ejemplo, una propaganda de la industria del entretenimiento es virtual, pero su fin es volverse actual haciendo posible que afecte la relación oferta y demanda. Otro caso es el argumento que defiende que todo cuanto está sumergido en la virtualidad del lazo social está destinado a convertirse en actual en cuanto que su influencia es tal que es capaz de incidir en la conformación del orden global generalizado de los *mass media* (Vattimo 1994). Todo proceso, tanto de virtualización como de actualización, está sometido a esta dialéctica. No hay preeminencia de uno sobre otro, sino una relación donde uno afecta al otro.

Tras la virtualización se instaura una nueva representación del mundo, una nueva manera de establecer, como ya hemos dicho, una moda, una tendencia

en el comercio o una opinión generalmente aceptada por todos, y por lo tanto, se recrea lo real. Lo virtual, como una forma aparente de realidad, se convierte en *neo-real.*

> Lo real aparece ocupado por lo «neo-real», completamente producido partiendo de la combinación de elementos del código. En toda la superficie de la vida cotidiana, se da un inmenso *proceso de simulación,* a imagen y semejanza de los «modelos de simulación» sobre los que trabajan las ciencias operacionales y cibernéticas (Baudrillard 2009b 151).

Lo virtual es *neo-real* porque simula lo actual y lo convierte o virtualiza en digital. Corresponde a esta *neo-realidad* crear una forma de representar el mundo y la realidad de las cosas que se conforman en la interacción dialógica de quienes hacen posible esta realidad. No se puede pensar la virtualidad sin sujetos que virtualizan la realidad. Estos sujetos que virtualizan la realidad son quienes, por mediación de la máquina, crean las características de la *neo-realidad.* Por esta razón, "en las comunicaciones de masas, este procedimiento [la virtualización] adquiere *fuerza de realidad:* la realidad queda abolida, se volatiliza a favor de esta *neo-realidad del modelo* materializada por el medio mismo" (Baudrillard 2009b 210).

Para Baudrillard, lo virtual se instaura como un mecanismo de disolución de lo real creando una representación ilusoria, fantasmagórica y fantasiosa de lo real (*Cf.* Baudrillard 2002). Para él, lo virtual no es más que la abolición de lo real por la fascinación de la pantalla. En este sentido, lo virtual se convierte en una especie de trampa donde el sujeto-actual cae en la maraña de la red-virtual y se vuelve presa del mercado informacional: "En nuestro mundo virtual, la cuestión de lo Real, del referente, del sujeto y su objeto, ya no se puede representar" (Baudrillard 2002 49). El objeto y el sujeto quedan inmersos en lo virtual. La representación del objeto es virtual en tanto que ha desaparecido toda forma de representación posible en la realidad. Desaparición no es aniquilación sino superposición: "Hablamos pues del mundo en el que el hombre ha desaparecido. Se trata de desaparición y no de agotamiento, de extinción o de exterminación" (Baudrillard 2009a 37). Lo real ha desparecido

en el mismo momento que comienza a existir, porque ya no es en sí mismo la cosa sino el concepto.

Contra esta tesis, Castells sostiene que la *neo-realidad* de lo virtual no quiere decir que sea una forma ilusoria de representación del mundo real y sus relaciones. Por el contrario, para Castells (2006a), la "era de la información" se caracteriza por la creación de una neo-realidad capaz de fundar lo real. Es posible que esta neo-realidad sea real en tanto que lo virtual se instaura como prototipo y original de lo real. En la imagen virtual emitida por la pantalla se establece un mundo posible en el que es preciso un cambio de mentalidad frente a la forma tradicional de comprender lo real. Cambiar de mentalidad es un proceso de asimilación de la nueva realidad.

Esta distinción conceptual entre virtual, real y actual hace pensar que en todo lo que es en nuestro mundo predomina lo virtual. Si "*la comunicación ya no pasa por un soporte simbólico, sino que lo hace por un soporte técnico* [y] por ello es comunicación" (Baudrillard 2009b 178), entonces la técnica ha permeado el lazo comunicacional entre los hombres en el que se funda la cultura. La comunicación en la sociedad red es virtual. La técnica ha permitido que los procesos de virtualización atrapen lo actual y sea abolido para luego instaurar el mundo social y el mundo de la vida en lo virtual. En consecuencia, "esta era no tiene fin porque, esta vez, nuestras sociedades están virtualmente en fase de movilidad continua" (*Id.* 2009b 187). La sociedad, y más específicamente, sus estructuras (instituciones, grupos sociales, entre otros), están virtualmente inmersas en la *neo-realidad,* donde con los procesos de socialización virtual se conforma la movilidad y fluidez de la sociedad red. La movilidad se entiende como la constante creación de la *neo-realidad.* Se crea constantemente no porque haya una aparición fantasiosa de lo real en lo virtual, sino porque la sociedad cambia en concomitancia con los procesos de socialización virtual de la comunicación. Por esta razón hay una interdependencia entre lo virtual-real y lo actual-real.

En conclusión, en la denominada "cultura de la virtualidad real" los procesos de virtualización y actualización son posibles porque surge una dialogicidad entre lo actual-real y lo virtual-real: éste influye de manera significativa en la

comprensión del mundo y la constitución del lazo comunicativo de la sociedad red; y aquél, una vez catalizado en la pantalla, hace posible lo virtual. En la posmodernidad, la realidad es absorbida y aunada por los procesos de virtualización y actualización. Por ejemplo, si un diálogo es virtualizado por los medios tecnológicos de comunicación que se basan en Internet, éste tiende a actualizarse dando lugar a la conversación entre dos personas en la que es posible la interacción dialógica con el otro. El proceso del diálogo en una video-llamada es virtual, pero a la vez se convierte en actual en tanto que hace presente a la otra persona por medio de la pantalla. Este proceso no excluye por completo lo actual, sino que en lo virtual se desarrollan procesos que devienen en actualidad, es decir, procesos de interacción dialógica entre los sujetos que constituyen la sociedad red.

2. La cultura de la virtualidad real y su correlato con el simulacro de la vida social

En el anterior apartado se expuso la relación dialógica entre actual y virtual, concluyendo que en la interacción de estos dos elementos surgen procesos de actualización y virtualización: *por la virtualización del mundo desaparece lo real y se instaura la "sociedad red" como un dispositivo que hace viable «la cultura de la virtualidad real».* Ahora nos concentramos en establecer la relación entre lo que significan simulacro y virtualización en el plano de la «cultura de la virtualidad real». Si el simulacro es posible por los medios de comunicación y si la «cultura de la virtualidad» asume estos medios como su sostén, entonces, lo que compone la «cultura de la virtualidad real» son un conglomerado de simulacros simultáneos que se desarrollan, actualmente, en la plataforma de Internet.

En su libro *Cultura y simulacro,* Baudrillard (1978) distingue tres órdenes de simulacros: el simulacro naturalista, el simulacro productivista o industrial y el simulacro de las simulaciones.

El simulacro industrial es la "producción enloquecida de lo real y lo referencial, paralela y superior al enloquecimiento de la producción material:

así aparece la simulación en la fase que nos concierne —una estrategia de lo real, de neo-real y de hiperreal, doblando por doquier una estrategia de disuasión" (Baudrillard 1978 12). Se trata de la producción de lo *kitsch* y de *gadgets*. En primer lugar, lo *kitsch* se define como "*seudoobjeto,* es decir, como simulación, copia, objeto artificial, estereotipo, como pobreza de significación real y sobreabundancia de signos, de referencias alegóricas, de connotaciones inconexas, como exaltación del detalle y saturación por los detalles" (Baudrillard 2009b 186-187). Lo *kitsch* se refiere a la producción industrial de objetos de consumo cuyo fin es crear una simulación de un referente original. A guisa de ejemplo, la flor artificial: no es real, pero su forma es la de un actual-real de la naturaleza. En segundo lugar, los *gadgets*, utensilios que sirven y no sirven para nada, son para Baudrillard el emblema de la sociedad industrial, expresión de la trivialidad de la sociedad de consumo (*Cf. Id.* 189). El *gadget* está ahí pero sin un uso específico, aunque a veces se le atribuyen algunas funciones. Cada vez más la vida cotidiana está sometida a estos utensilios inútiles. Es el «sometimiento de la técnica al arte de vivir» (Baudrillard 2009b 191). Es como si se postergara en el hombre la infancia sometiendo su voluntad al objeto técnico: la vida cotidiana queda embelesada y dependiente del dispositivo técnico.

El simulacro naturalista, por su parte, considera que "si cualquier síntoma puede ser «producido» y no se recibe ya como un hecho natural, toda enfermedad puede considerarse simulable y simulada y la medicina pierde entonces su sentido al no saber tratar más que las enfermedades «verdaderas» según sus causas objetivas" (Baudrillard 1978 6). En efecto, si la vida natural se puede simular, ¿hasta dónde le está permitido al hombre crear formas de vida natural que parten de simulaciones? Si es simulacro no es natural, no pertenece al plano de lo actual y presente. No es lo mismo que haya elementos naturales que simulaciones de la naturaleza. Lo natural-actual no puede estar supeditado al simulacro natural de la vida. Tal vez sea posible crear simulacros de lo natural para favorecer la vida natural; empero, no se puede pretender poner por encima de lo natural algo que goza de apariencia de ser simulado.

Y por último, el simulacro de las simulaciones, tema que se profundizará en este apartado, corresponde a lo que tanto Castells como Baudrillard denominan la *virtualidad:* "La simulación se caracteriza por la precesión del modelo, de todos los modelos, sobre el más mínimo de los hechos" (Baudrillard 1978 33). El modelo virtual se constituye como el original de toda representación por el simulacro. Un ejemplo muy claro que plantea Baudrillard es Disneylandia. Él considera que ésta "es presentada como imaginaria con la finalidad de hacer creer que el resto es real, mientras que cuanto la rodea, Los Ángeles, América entera, no es ya real, sino perteneciente al orden de lo hiperreal y de la simulación" (*Id.* 23). Lo actual-real es atrapado y embelesado por el simulacro de las simulaciones. Aún más, si tal simulacro es simulado es porque lo virtual se impone como forma de comprender el mundo. Ya no es el mundo real sino el mundo simulado en el que todo el sistema social, tanto el mundo social como el mundo de la vida, son atrapados por lo virtual al punto de que el hombre es asido, embelesado por la fantasía del simulacro. Esto no hay que entenderlo de una forma peyorativa y negativa. Por el contrario, esta forma de realidad es la forma como se establece el orden social en la actualidad. La vida del hombre posmoderno transcurre en una serie de simulaciones que son posibles por los medios de comunicación.

El simulacro es la simulación de los procesos actuales que vive la persona en su cotidianidad; por ende, si lo actual-real se convierte en simulacro, es por la incidencia que ejercen los medios de comunicación que, actualmente, están concentrados en Internet. "La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal" (Baudrillard 1978 5). Se entiende por hiperreal algo que está fuera del alcance de lo que es actual-real. En lo virtual hay exceso de realidad. Para Baudrillard, por ejemplo, la pornografía es considerada como un embeleco obsceno cuya representación virtual no tiene nada que ver con la realidad actual. Antes, por el contrario, la pornografía que es la representación virtual de la sexualidad en vez de ser real-auténtico es hiperreal donde sobreabundan los detalles: hay exceso de realidad y a su vez deja por debajo la dimensión sexual del hombre limitándolo al plano de la reproducción o la genitalidad (*Cf.* Baudrillard 1978 55). En este sentido, lo hiperreal se caracteriza por la sobreabundancia y exceso de realidad. En todo

caso, si "la red de Internet es la columna vertebral de la comunicación global a través de ordenador" (Castells 2006a 378) y hace posible el desarrollo de diversos simulacros de la vida social, por consiguiente, la comunicación se convierte, por la influencia de los medios tecnológicos informativos, en el gran simulacro virtual en el que la vida cotidiana del hombre es virtualizada y supeditada por el simulacro.

Esta *neo-realidad* es virtual ya que actualmente desde Internet cualquier persona puede elaborar una representación del mundo. "En la realidad virtual, la transparencia absoluta converge con la absoluta simultaneidad" (Baudrillard 2002 51). En Internet los simulacros son simultáneos y diversos. Por consiguiente, el gran simulacro de las simulaciones tiene su máxima expresión en Internet. Por ejemplo, a toda hora hay personas conectadas en Internet en una red social como *Facebook*. Esta conexión es simultánea; pero no es lo único que realizan los ciudadanos de la "sociedad red"; hay diversas actividades virtuales. La simultaneidad de los procesos virtualizantes es debida a la inmediatez de la información en la cual todo es al instante. Vivimos sumergidos en la inmediatez de la vida. En efecto, la hiperrealidad se funda en el exceso de lo actual-real en lo virtual-real: es la virtualización de la vida llevada al extremo.

Internet hace que el simulacro social construya las relaciones culturales e institucionales con el otro desde lo virtual. Por ejemplo, la virtualización del Banco hizo que la relación entre cliente y empresa dejara de ser solamente una relación actual de intercambio comercial y pasara al plano de lo virtual; así surge la tarjeta de crédito (dinero plástico), la realización de transacciones desde Internet, entre otros. Internet se convierte en un ritual simbólico de simulaciones del quehacer del hombre en su devenir cotidiano. La virtualización de la vida del hombre hace que las actividades más pequeñas de su cotidianidad sean ejecutadas desde el plano de lo virtual. Una conversación, un aviso urgente, comprar los enseres para la casa, revisar un catálogo, programar una salida, consultar información sobre el estado del tiempo, comprar productos, realizar todo tipo de intercambio comercial, publicar libros, artículos o escritos personales, ver películas, jugar *video games* entre

otros, son actividades que hacen parte de la vida cotidiana del hombre contemporáneo.

Quizás el mayor producto que ofrece Internet es la multimedia. "El rasgo más importante de la multimedia es que captura dentro de sus dominios la mayor parte de las expresiones culturales en toda su diversidad [...] Al hacerlo, construye un nuevo entorno simbólico. Hace de la virtualidad nuestra realidad" (Castells 2006 405). Entonces, el simulacro, tanto del mundo social como de la vida, es posible en lo virtual en la medida en que interactúan las diversas aplicaciones tecnológicas que, por los entornos multimedia que ofrece Internet, virtualizan la vida cotidiana de la persona. Un ejemplo claro es la conformación de comunidades virtuales que a través del uso de la multimedia expresan sus intereses, crean una forma de representar el mundo, un entorno simbólico virtual que genera espacios de participación e integración. Según Castells, "la realidad, tal como se experimenta, siempre ha sido virtual, porque siempre se percibe a través de símbolos" (2006a 406), de modo que la novedad está en que lo virtual se instaura por los medios de comunicación que hacen que la cultura misma sea virtual creando un entorno simbólico capaz de virtualizar la vida cotidiana del hombre e instaurar a la vez la dinámica de la sociedad red.

Ahora bien, los simulacros son posibles por la virtualización del lazo social comunicativo; esta posibilidad de comprender el mundo y sus simulacros desde lo virtual es lo que hace factible «la cultura de la virtualidad real». Ésta "es un sistema en el que la misma realidad es capturada por completo, sumergida de lleno en un escenario de imágenes virtuales, en el mundo de hacer creer, en el que las apariencias no están sólo en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia, sino que se convierte en la experiencia" (Castells 2006a 406). Por consiguiente, la realidad al ser virtual, y con ella la cultura, dan lugar a un entorno simbólico entre los que conforman y hacen posible «la cultura de la virtualidad real» y la sociedad red. No queda más que entender el mundo de los simulacros sociales desde lo virtual en el que lo actual-real es consumido por lo virtual y lo virtual consume la cultura.

La virtualización es a la vez un proceso de socialización porque a través de lo virtual se puede crear una realidad que afecte al hombre tanto en lo real-virtual como en lo real-actual. Se entiende por socialización la forma por la cual un grupo de personas se adhieren a un sistema de valores que son aceptados por un conglomerado de personas que construyen la realidad a través de la comunicación y la interacción. La virtualización se convierte en un modo de socialización en tanto que permea la cultura misma y absorbe todas sus manifestaciones.

La virtualización como socialización se efectúa gracias a los procesos de comunicación en los entornos virtuales cuya "comunicación [está] basada en [la] electrónica (tipografía, audiovisual o a través de ordenador)" (Castells 2006a 407). No podemos desconocer que los procesos de socialización que se construyen en la virtualidad erigen una forma de entender el entramado de la sociedad red. Hay que notar que "una estructura social cuya infraestructura esté basada en las redes digitales es global por definición: la sociedad red es una sociedad global" (Castells 2006b 49). Si es global es porque está interconectada a una red multimediática donde no sólo afecta a un sujeto virtual sino a todo un conglomerado de personas que a través de sus interacciones simbólicas conforman la sociedad red organizada por simulacros simultáneos, aunque lo global no significa que todos están imbuidos en esta forma de establecer los lazos sociales virtuales comunicativos. La brecha digital aún es muy grande. Los países subdesarrollados no gozan todavía de todos los beneficios de la virtualidad, aunque son justamente estos países los que, por sus características socio-económicas de pobreza y bajo desarrollo, ven en el medio virtual la oportunidad de ser reconocidos por la comunidad global (*Cf.* Castells 2009). No se puede desconocer que las decisiones que se toman en lo global afectan lo local, y en el caso de algunas superpotencias, lo local afecta lo global. Una forma en que lo local afecta lo global es por la influencia de los medios de comunicación social. Así, la relación entre local y global y viceversa, establece una serie de simulacros simultáneos que van más allá de la barrera del tiempo y del espacio (*Cf.* Castells 2009 50).

Pero es "gracias a las tecnologías de información y comunicación, [como] la sociedad red puede desplegarse plenamente, trascendiendo los límites

históricos de las redes como forma de organización e interacción social" (Castells 2006b 31). Es imprescindible, en este sentido, la influencia de los medios de comunicación en la conformación de la cultura que cada vez es absorbida por la representación virtual del mundo.

Tras el desarrollo exponencial de la sociedad red en Internet que hace posible el simulacro de la vida social y la «cultura de la virtualidad real» es posible la globalización. Ésta consiste en la homogenización de los valores económicos a escala global. De la globalización surge la sociedad de consumo que se caracteriza por la *cultura del reciclaje*, de lo desechable y pasajero. El objeto consumido es temporal y desechable por la influencia de la moda y la eterna infancia de la fantasía del estreno (*Cf.* Baudrillard 2009b 114). La globalización es ni más ni menos que la homogenización de la estructura económica adherida a la ola del consumo, la producción en serie y el desecho. Por tanto, la sociedad de consumo hace parte del simulacro de la vida social en tanto que está ligada a la producción de objetos de consumo que no tienen aplicación alguna en la vida ordinaria: he ahí los ya nombrados *gadgets* y lo *kitsch.* Además, en la era de la información, en la que todo es simultáneo e instantáneo, se consumen diariamente grandes cantidades de información sin dar lugar a la reflexión. Todo cuanto ofrece la sociedad red es información diseñada en los entornos multimedia. Depende del sujeto que interactúa con la información generar procesos de aprendizajes significativos y de pensamiento crítico.

El consumo pasa de ser una necesidad básica del ser humano a una condición de sometimiento y avallasamiento por el deseo de consumir. No se consume lo necesario sino lo que se desea poseer, a sabiendas de la inutilidad del dispositivo: la trivialidad de la sociedad de consumo. Si entre los simulacros sociales encontramos la educación, el trabajo, las relaciones económicas basadas en el intercambio de información, la política, las relaciones interpersonales, entre otras relaciones, éstas no dejan de ser grandes cantidades de información disponibles y a la mano en Internet. Todo esto es simulado por los procesos de virtualización que tienen alcances globales y pueden configurar y homogenizar el pensamiento, creando un entorno

simbólico virtual, y además configurar la forma de ver el mundo sumergiendo al hombre en lo virtual.

En suma, el simulacro social del mundo contemporáneo que aúna la representación virtual y establece «la cultura de la virtualidad real», emula la vida cotidiana del hombre, crea nuevas necesidades de producción y consumo y se convierte en un mecanismo de socialización virtual. La educación, como un mecanismo de socialización, se convierte en virtual en la medida en que el saber mismo es virtualizado y escrito en un leguaje de máquina (Lyotard 1989) y presentado en entornos multimedia en Internet. Si el conocimiento está disponible en la red y todo sujeto conectado tiene acceso a dicha información, sólo a partir de un aprendizaje consciente se podrá construir un conocimiento virtual de lo actual. Lo virtual contiene lo actual convertido en cantidades de información. He ahí la importancia de crear en el sujeto un pensamiento crítico que haga posible que la información pase a ser conocimiento. Hay que tener en cuenta que todo lo que hay en la red es información que puede afectar los procesos de construcción del pensamiento. Si lo virtual es real, y si la influencia significativa de la información disponible en la red afecta la constitución del sujeto virtual, creando un entorno simbólico que construye una opinión generalmente aceptada por todos, como es el caso de la modas y las tendencias de consumo, entonces no hay que subestimar la importancia que tiene el simulacro de la vida social en el establecimiento de «la cultura de la virtualidad real».

3. Posmodernidad: una mirada a los medios de comunicación y su influencia en la conformación de la sociedad globalizada

Hay que examinar ahora el lugar de los medios de comunicación como nuevo metarrelato de la posmodernidad, que sustituye a los viejos relatos modernos, condicionando los sistemas sociales, económicos, políticos, culturales a tal punto que establecen el orden global de la sociedad. Este hecho ha transformado al hombre, sus formas convencionales de relación y la conformación de lo social. Ahora bien, si "los sistemas tecnológicos se producen socialmente y la producción social viene determinada por la cultura"

(Castells 2001a 51), los medios de comunicación se convierten en la forma privilegiada de establecer los nuevos códigos comunicacionales entre los hombres. No obstante, el despliegue de los medios de comunicación se dio gracias a “una revolución tecnológica, centrada en torno a las tecnologías de la información” (Castells 2006a 27), generando así nuevas condiciones de posibilidad para el intercambio de información.

En línea con lo anterior, es menester plantearnos los siguientes interrogantes: ¿Cuáles son las influencias que ejercen los medios de comunicación en la sociedad posmoderna, en el establecimiento del orden social? ¿Qué valores de nuestra sociedad están en riesgo en un mundo comprendido desde la virtualidad? Para responder a estos interrogantes se plantea el siguiente argumento: *los medios de comunicación han modificado la manera de comprender el mundo y la forma de relacionarnos con él, pues se han convertido en el nuevo metarrelato que condiciona al hombre, al punto de imponerse como forma totalizante de comprender la realidad.* En este sentido, el propósito que se ha fijado en este apartado es exponer algunas consideraciones sobre la influencia que ejercen los medios de comunicación en la vida del hombre y la metamorfosis que éste ha sufrido a causa de los mismos, desde el punto de vista de la relación entre posmodernidad y virtualidad. Esto por cuanto la denominada “cultura posmoderna” se caracteriza por la proliferación de los medios virtuales de comunicación (Vattimo 1994).

Una definición de la posmodernidad la encontramos en Lyotard, quien afirma que la condición posmoderna es “la condición del saber en las sociedades desarrolladas” (Lyotard 9). En efecto, una cultura es posmoderna en el marco de las sociedades que por su avance tecnológico-científico están más desarrolladas. Lo posmoderno rompe con la modernidad. Si se ha roto con la modernidad es en tanto que han muerto los metarrelatos, los ideales fijados por la modernidad y de alguna manera se han superpuesto los microrrelatos.

Algunos teóricos como Habermas (1993) afirman que el proyecto de la modernidad no se ha concluido en tanto que algunos ideales del hombre moderno no han sido cumplidos a cabalidad. Ideas como el uso de la razón, la

autonomía, el progreso, la democracia son elementos que en verdad no han calado totalmente en la estructura de nuestras sociedades. Por un lado, la razón se ha convertido en el instrumento del capitalismo informacional floreciente, a la vez que se ha instrumentalizado en términos económicos; ya no es simplemente la razón como algo connatural y diferenciador en el hombre; es ahora la racionalidad en pro del confort y el bienestar. Asimismo, la autonomía ha quedado derogada por una heteronomía social, es decir, por una especie de avasallamiento social donde el individuo es manipulado y sometido a un conjunto de valores dados por algunas instituciones o grupos sociales. Por otro lado, el ideal de democracia ha sufrido una metamorfosis: ha dejado de ser un ideal de desarrollo sostenible para la nación y ha sido usurpada en beneficio de unos cuantos constituidos como élites. La democracia se ha convertido en representación política. La norma, por tanto, como ente regulador en la sociedad, establece los estilos de vida aceptables en una sociedad dando lugar a la norma por la norma.

Si Lyotard habla de incredulidad respecto a los metarrelatos de la modernidad no significa que hayan concluido. Se prolifera en la cultura un cierto escepticismo frente a los ideales de la Ilustración. Por esto, si se habla de posmoderno no es porque en definitiva se concluyeron los ideales del hombre moderno, sino que ante la incredulidad frente a los metarrelatos de la modernidad se instauran unos microrrelatos que proliferan cada vez más en y por medio de las tecnologías de la comunicación y la información. Hablar de posmoderno supone los medios tecnológicos. "Simplificando al máximo, se tiene por «posmoderna» la incredulidad con respecto a los metarrelatos" (Lyotard 10). Si bien están en crisis los denominados metarrelatos de la modernidad ya mencionados, sin embargo, hoy se instaura un nuevo metarrelato que establece una forma de entender el mundo y sus relaciones desde la virtualidad.

Los medios de comunicación han permitido que la cultura posmoderna se extienda por todo el mundo, instaurándose como un metarrelato dominante para la comprensión de los nuevos "lazos sociales virtuales". Lyotard considera que en las culturas de la edad llamada posmoderna, el saber está supeditado a las tecnologías de la información y la comunicación. Este saber,

actualmente, configura lo que se denomina el lazo social virtual en tanto que es un saber informático del mundo digital. Según Vattimo, el término posmoderno […] tiene sentido, si consideramos que la sociedad en la que vivimos es una sociedad de la comunicación generalizada, la sociedad de los *mass media* (1994 9). Así, los medios de comunicación establecen el orden global generalizado del mundo posmoderno a partir de la virtualidad. La incidencia que ejerce la tecnología sobre los medios de comunicación es de capital importancia, porque no es simplemente un cambio de perspectiva u orientación de la reflexión filosófica en relación al saber, sino que instituye un cambio de perspectiva del hombre con relación a las nuevas formas de comunicarse a través de la red-Internet, que ha catalizado o absorbido todos los medios de comunicación precedentes.

En efecto, en la cultura posmoderna, Internet es la forma más concreta en que los medios de comunicación y la revolución tecnológica toman un solo cuerpo: "la cultura Internet" (*Cf.* Castells 2001a 76-77). Si la posmodernidad se funda en la "incredulidad con respecto a los metarrelatos" (Lyotard 10) que establecieron la imagen del mundo moderno, en la posmodernidad la credulidad se funda en el metarrelato de los medios de comunicación. Internet ejerce una gran incidencia en la creación de los lazos sociales. Así, los medios hacen posible la utopía moderna de una representación objetiva del mundo, en la medida en que la matemática computacional garantiza un modelo universalizable de representación y comunicación en la forma de un lenguaje objetivo (*Cf.* Baudrillard 2009a). Hoy no existe una forma más objetiva de relacionarnos con el otro que los medios de comunicación, en cuanto éstos están programados por un "lenguaje de máquina" (Lyotard 15), caracterizado por su estructura lógico-matemática desarrollada en códigos binarios. En este sentido, "no se ve qué otra orientación podrían seguir las tecnologías contemporáneas que […] ofrecerse como alternativa a la informatización de la sociedad" (*Id.* 22); esto es, la sociedad está siendo informatizada, y con ella todos los sistemas que componen los lazos sociales. De este modo, el lazo social virtual está configurado por múltiples fibras que establecen el orden social global (*Cf. Id.* 77). Un lazo que sin más constituye una dinámica dialógica entre cada una de sus partes donde cada sistema social es parte de un

todo orgánico que forma el orden global legitimado por «la cultura de la virtualidad real» (*Cf.* Castells 2001a).

Los lazos sociales, según Lyotard, están supeditados a los "juegos de lenguaje […] [como] el mínimo de relación exigido para que haya sociedad" (Lyotard 37). En la sociedad posmoderna, como en otras anteriores, el lenguaje tiene una función especial en relación con el orden social global. Si esto es para los lazos sociales en sentido lato, ¿qué será del lazo social virtual? La virtualidad de los lazos es la imagen de la cultura posmoderna y de las relaciones sociales con el otro. Son lazos sociales en tanto que virtuales, y asimismo, son virtuales porque están en el plano de la representación tecnológica del mundo. Finalmente, es así como se comprende la relación entre los medios de comunicación y la posmodernidad: como el establecimiento de lazos sociales virtuales que tienen su máxima expresión, actualmente, en el fenómeno mediático de Internet.

La virtualidad es tan vigente que no se puede hablar de posmodernidad sin referirse a la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en el desarrollo de los procesos de virtualización de lo social. Si se habla de una cultura posmoderna es porque se han asumido unos valores que se han legitimado en el cotidiano vivir de la persona. Castells afirma que hoy las tecnologías han penetrado la cotidianidad del quehacer humano. En esto consiste la actualidad: en que los fenómenos virtuales están tan presentes que hoy la virtualidad se vuelve nuestra realidad.

Hoy en día hay esperanzas fundadas en la virtualidad en tanto que se convierte en un escenario privilegiado en el que el hombre busca la liberación y emancipación. El escenario digital, según Vattimo, es un espacio de participación en el que los diferentes sujetos virtuales inmersos en el caos informático emprenden caminos de solidificación y conformación de la sociedad red.

> En el nacimiento de una sociedad posmoderna los *mass media* desempeñan un papel importante, que éstos caracterizan tal sociedad no como una sociedad más «transparente», más consciente de sí misma, más «iluminada», sino como una

> sociedad más compleja, caótica incluso; y finalmente que precisamente en este «caos» relativo residen nuestras esperanzas de emancipación (Vattimo 12).

En estos términos, Vattimo, afirma que en la sociedad posmoderna subyace un principio de liberación y emancipación. La abundancia de informaciones que deambulan por el ciberespacio es caótica. Miles y millones de personas conectadas buscando información y comunicación hacen que la apariencia del mundo sea caótica. No hay un orden establecido. Se consume información, se vende información y se busca información. A toda hora se vive esta dinámica contemporánea. La virtualización se vive a todas horas y en cada instante; simultáneamente se virtualiza la sociedad y el hombre mismo. Esta simultaneidad e inmediatez de las tecnologías son características de este mundo caótico informático. No hay que interpretar peyorativamente este término. Si es caótica no significa que sea algo catastrófico; por el contrario, ante esta realidad se deben asumir retos frente al sujeto, la familia, la educación y demás elementos que están siendo influenciados por el desarrollo tecnológico.

Ni el mundo, ni el hombre serán los mismos después de esta revolución tecnológica. Si nuestra realidad se sumerge en lo virtual, hay que saber llevar esa vida digital: la mutación antropológica del *homo sapiens* al *homo ciber-informaticus* (Méndez 2000). Se imponen entonces nuevos retos ante el inminente cambio estructural que sufre nuestra sociedad. Aprender a aprender en un mundo virtual, a discernir, depurar y asimilar lo verdadero entre tanta maraña informática no es fácil cuando lo que se nos presenta en lo virtual tiene carácter de realidad. El hecho es lograr la tan anhelada emancipación y liberación, sin caer en el embeleco virtual, es decir, saber aprovechar, en forma positiva, lo que se nos presenta en la imagen virtual del mundo contemporáneo.

II
LA ERA DE LA INFORMACIÓN: LA VIRTUALIDAD REAL Y SU RELACIÓN CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

El objetivo de este capítulo es reflexionar acerca de la influencia que tiene la virtualización en lo social enfocado en dos aspectos que hoy son de capital importancia: la política en la sociedad red y los procesos de subjetivación en la realidad virtual. Esto con el fin de entender cómo "la era de la información" (Castells 2006a), en el marco de la sociedad red, influye en la virtualización del hombre y su quehacer cotidiano. Si nuestra realidad es virtual es porque el simulacro Internet establece en sus nodos de conexión procesos de construcción e interacción entre sujetos virtuales dando lugar a comunidades red que hacen viable la idea de una sociedad hiperconectada cuya realidad se funda en lo virtual.

Según Castells, en "la sociedad red" están ligados dos procesos que se efectúan concomitantemente: el desarrollo tecnológico y la virtualización (2006a). Estos procesos son interdependientes en tanto que uno es resultado del otro y viceversa. Por el desarrollo tecnológico se virtualiza lo real-actual, y a partir de la virtualización el desarrollo tecnológico avanza a pasos exponenciales. Hay una fuerte relación entre los procesos de virtualización y la producción de dispositivos tecnológicos que hoy en día inundan nuestra cotidianidad. Sin el desarrollo tecnológico no se puede elaborar una representación virtual del mundo. En efecto, "la revolución de la tecnología de la información [ha penetrado] todo el ámbito de la actividad humana" (Castells 2006a 31). Todo el quehacer del hombre y su ser están imbuidos en lo virtual, a tal punto que "la tecnología plasma la capacidad de las sociedades para transformarse, así como los usos a los que esas sociedades, siempre en un proceso conflictivo, deciden dedicar su potencial tecnológico" (Castells 2006a 33), lo cual hace posible la virtualización de la vida del hombre.

Por lo anterior se plantea la siguiente tesis: *la sociedad red se caracteriza, en primer lugar, por la simultaneidad e inmediatez de las informaciones*

disponibles en entornos multimedia en Internet, y en segundo lugar, por la sobreabundancia de dispositivos que virtualizan y atrapan la realidad actual. En efecto, la influencia de la cultura de la virtualidad real en lo social ha estado determinada por el desarrollo tecnológico. De igual modo, en la era de la información, el yo queda fragmentado entre la representación virtual y actual del ser, así como los procesos de participación política y social quedan supeditados a la dominación y control a través de Internet.

Para desarrollar esta tesis, propongo el siguiente esquema argumentativo: en el primer apartado se desarrolla conceptualmente lo que se entiende desde Castells por "era de la información", sus características y relación con el capitalismo informacional floreciente. En el segundo apartado se analiza la influencia de la era de la información en los procesos de virtualización de lo social, considerando dos aspectos: los procesos de subjetivación virtual y la participación política en la sociedad red. Si lo virtual agota lo actual y tiene carácter completo de realidad es porque la influencia de lo virtual en lo social ha sido tal que actualmente se puede hablar de la virtualización del ser y quehacer del hombre y de la estructura social del mundo contemporáneo. Y por último, se expone cómo la virtualización del hombre y su realidad ha llegado a elaborar procesos de comunicación y participación desde la "caja mágica" multimedia (Castells 2001a). Ésta se constituye como la herramienta informacional que, por un lado, elabora una representación virtual del mundo actual-real, y por otro, instituye lazos de comunicación y participación en la red, estableciendo comunidades multimediáticas que desarrollan un interés específico. Tal es, en último término, "la inteligencia colectiva" virtual (Levy 2004).

1. La era de la información: la sociedad red y su correlato con la realidad virtualizada

La virtualidad ha permeado el lazo social comunicativo entre los hombres a tal punto que se ha elaborado una representación virtual del mundo y sus interacciones sociales. Efectivamente, la "sociedad red" está demarcada y totalmente influenciada por la virtualización y la sobreabundancia de

informaciones disponibles en la red. Así, todos los sistemas de organización y control social (económico, político, social y cultural) están supeditados de alguna manera al lazo social virtual que se construye en la sociedad red. En consecuencia, la "era de la información", nombre que da Castells a esta época de desarrollos informáticos y tecnológicos, se caracteriza por su conexión intrínseca con el capitalismo informacional donde lo que vende es la imagen y la información presentada en los diversos entornos multimedia desarrollados en los medios de comunicación. De este modo, la "era de la información" es un "proceso fundamental [para] la reestructuración del sistema capitalista" (Castells 2006a 39). A fin de cuentas, si la información se convierte en objeto-valor en sí misma para la conformación del orden social es porque cada vez más nuestra realidad es entendida desde la virtualidad.

Ahora bien, "las nuevas tecnologías de la información están integrando al mundo en redes globales de instrumentalidad" (Castells 2006a 48). Estas redes son las que constituyen y hacen posible la "sociedad red": "Una red es un conjunto de nodos interconectados. Las redes son formas muy antiguas de la actividad humana, pero actualmente dichas redes han cobrado nueva vida, al convertirse en redes de información impulsadas por Internet" (Castells 2001a 15). Internet, por tanto, se convierte en el gran simulacro que hace viable la "sociedad red". Un nodo es un punto equidistante entre otros nodos cuya conglomeración conforma la red. Cada nodo que conforma la "sociedad red" está virtualizado y coadyuva en los procesos de virtualización del mundo. Si hoy las redes se establecen desde lo virtual es porque la sociedad misma está sufriendo un cambio estructural desde lo virtual. En este punto, lo virtual no sólo afecta lazos sociales que construye el hombre para conformar lo social sino que, a través de la información dispuesta en la red, impone un conglomerado de valores socialmente aceptados capaces de crear un entorno simbólico que prolifera desde Internet: red de redes cuyos nodos conforman la extensa amalgama de los que hacen parte de esta sociedad.

Si la era de la información, según Castells, está enmarcada en el fenómeno de "la cultura de la virtualidad real" (Castells 2006a 405), es porque los sistemas tecnológicos son el medio por el cual actualmente se "difunde la cultura" (Castells 2006a 360). En efecto, la era de la información tiene su máxima

expresión en "la cultura internet" (Castells 2001a 51). Ésta permea los lazos sociales que conforman la sociedad red (social, económico, político, informacional, educativo, militar). Cada uno de estos lazos conforma la sociedad red en la cual millones de usuarios conectados operan de manera simultánea y al instante, con sus perfiles identificatorios, con el fin de consumir, compartir, consultar, transmitir, subir y descargar millones de gigabytes de información: es la virtualización del mundo en cantidades de información en Internet.

No se trata simplemente de acceder a tal o cual información sino que el problema va más allá en tanto que la información se convierte en un elemento fundamental para la constitución del orden social en tiempos del capitalismo informacional. Por esto, la información coadyuva en la constitución de los distintos lazos sociales virtuales en tanto que generan un entorno simbólico socialmente aceptado por todos los ciudadanos de la sociedad red. "La cuestión del lazo social, en tanto que cuestión, es un juego del lenguaje, el de la interrogación, que sitúa inmediatamente a aquél que la plantea, a aquél a quien se dirige, y al referente que interroga: esta cuestión ya es, pues, el lazo social" (Lyotard 17). En la constitución del lazo social hay una serie de juegos de lenguaje según los cuales, en palabras de Castells, cada nodo que conforma la red del lazo interactúa en constante simultaneidad. La interacción no es simplemente la vinculación de un lazo con el otro sino la completa adhesión al sistema creado por la red, de modo que en la constitución del lazo social virtual subyace el lenguaje (*Cf.* Lyotard 13), programado como un elemento que permite la creación de nuevos espacios de interacción y transformación social.

El lazo social está compuesto por normas construidas por el lenguaje. En la representación moderna del mundo, el lazo social tenía su base y fundamento en los grandes metarrelatos (la razón, el progreso, la democracia, la libertad, entre otros). Ahora, con la disolución de éstos y el florecimiento de los pequeños relatos, se conforma un lazo que por sus múltiples formas de interacción y organización, da lugar al metarrelato de los medios de comunicación de la "sociedad red" compuesta por múltiples nodos que conforman la red Internet. En efecto, Internet se convierte en la forma por la

cual se concretiza la sociedad red en la conformación de lazo social virtual; de modo que, al estar el lazo social compuesto por los juegos de lenguaje de la sociedad red, Internet influye significativamente en los nodos que hacen parte de este lazo.

Si se habla de sociedad red es porque toda forma de socialización está permeada por la virtualización. Se constituye así la cultura de la virtualidad real, que no es más que la realidad sumergida en la imagen digital de Internet. Si la cultura se construye con el otro y si actualmente se constituye el otro como virtual, entonces mi relación virtual con el otro está mediatizada por el uso de las tecnologías de información y comunicación. "Las nuevas tecnologías transformaron el mundo de los medios de comunicación" (Castells 2006a 369). De este modo, las nuevas formas de comunicación se gestan en lo virtual. Una de las cuestiones principales de la actualidad es que el hombre y sus diversas formas de relacionarse, de expresarse y formular el pensamiento estén agotados por la imagen virtual del mundo que amenaza con atacar algunos valores intrínsecos de la persona. El hombre posmoderno se aparta de la cultura actual y presente, y se encamina a vivir y desarrollar su existencia en la virtualidad real en la que da horizontes de sentido y establece dinámicas de interacción social virtual con el otro virtual. Internet constituye actualmente la concretización del metarrelato mediático. Éste alcanza su mayor amplitud en la medida en que el hombre busca relacionarse y transmitir la cultura a partir de su uso. Si "los sistemas tecnológicos se producen socialmente y la producción viene determinada por la cultura" (Castells 2001a 51), entonces Internet se constituye y se establece en la red compuesta por los diferentes lazos sociales virtuales que hacen posible mi relación con el mundo y con el otro en la virtualidad real.

Así, "la aparición de un nuevo sistema de comunicación electrónico, [Internet] caracterizado por su alcance global, por la integración de todos los medios de comunicación y su interactividad potencial, está cambiando nuestra cultura, y lo hará para siempre" (Castells 2006a 361). Este nuevo sistema condiciona el campo social, económico, político, informacional, educativo, militar desde lo virtual. En efecto, "la red de Internet es la columna vertebral [actualmente] de

la comunicación global" (Castells 2006a 378), y por tanto del ordenamiento global del mundo contemporáneo.

Por esto, si la comunicación a escala global es posible por Internet es porque estamos imbuidos en la "sociedad red", o en lo que McLuhan llamaba "aldea global". Si esta sociedad red establece en el hombre una representación generalizada de lo que es el mundo y sus interacciones simbólicas a través de lo virtual, entonces, en el marco de la era de la información, se da lugar a la realidad virtual o realidad virtualizada. Actualmente, "hacer advenir un mundo real equivale a producirlo, y lo real jamás ha sido otra cosa que una forma de simulación" (Baudrillard 2002b 47). Lo real está imbuido en lo virtual generando la realidad virtual:

> Eso no impide que la expresión "realidad virtual" sea un auténtico oxímoron. Ya no estamos en la confortable y tradicional acepción filosófica en la que lo virtual era lo que está destinado a convertirse en actual y donde se instauraba una dialéctica entre ambos conceptos. Ahora, lo virtual es lo que sustituye a lo real, es su solución final en la medida en que, a un tiempo, consuma el mundo en su realidad definitiva y firma su disolución (Baudrillard 2002b 48).

Sin embargo, si la realidad es virtual es porque difiere de lo actual. Sin duda alguna actualmente hay mayor preeminencia en lo virtual que en lo actual, aunque éste sigue siendo la base del edificio de la realidad virtual. No se puede hablar de virtual si no está a la base lo actual cuya imagen se disuelve en la virtualidad.

Según Baudrillard, "en lo virtual, ya no se trata de valor, es simplemente cuestión de puesta en información, de puesta en cálculo, de una computación generalizada en la que los efectos de lo real desaparecen. Lo virtual sería exactamente el horizonte de lo real" (2002b 49). Baudrillard no entiende por desaparición, aniquilación, exterminación o destrucción, sino todo un arte de la desaparición (*Cf.* Baudrillard 2009a 38), donde "el mundo real comienza a desaparecer en el mismo momento en que comienza a existir" (*Ibíd.*). Esta forma de desaparición es la que disuelve lo actual en lo virtual no dejando otra forma de representación que la realidad virtualizada. Si lo virtual agota lo actual es porque la realidad es virtual en la sociedad red.

En este sentido, la cultura misma se establece como un lazo social virtual en tanto que hoy se hace énfasis en la constitución de comunidades virtuales. En este sentido, la cultura de la virtualidad real se entiende como "un sistema en el que la misma realidad […] es capturada por completo" (Castells 2006a 406), estableciendo la representación virtual del mundo. En efecto, la cultura se constituye como un lazo virtual en tanto que virtualiza los procesos de comunicación e información entre las diversas comunidades hiperconectadas por medio de los dispositivos tecnológicos que hacen viable y posible la virtualidad real.

Por esto se afirma que, en la era de la información, la comunicación a través de dispositivos tecnológicos es un elemento determinante para el establecimiento del orden global de la sociedad. Así, mediante la "tecnología de la virtualidad real" se constituye la cultura de la virtualidad real (Castells 2006a 394). La virtualidad de la cultura depende de la tecnología que actualmente ha hecho posible el metarrelato posmoderno de los medios de comunicación. La cultura de la virtualidad real se ha constituido en el fundamento que hace posible la comprensión de la vida social, toda vez que por medio de Internet el mundo está a la mano.

"Actualmente existe una auténtica fascinación por lo virtual y todas sus tecnologías" (Baudrillard 2002b 50), porque esta forma aparente de representar lo real se impone como forma totalizante de comprender cuanto sucede en la sociedad. Si las comunicaciones e informaciones proliferan de manera rápida llegando a cualquier rincón de la sociedad red es debido a que la sociedad está hiperconectada a la red digital de Internet. Si hacemos parte de esta sociedad red es porque ya nuestra representación del mundo y sus interacciones simbólicas no puede prescindir de la idea de un mundo virtualmente real, es decir, un mundo cuya imagen y original está en lo virtual; desaparece lo actual y es sumergido en la realidad virtual.

La vida cotidiana del hombre, que tiene como referente lo virtual, está sometida a una serie de procesos comunicativos e informativos que se desarrollan en simultaneidad en la red. La realidad virtual es cotidiana, y por

tanto, el sujeto que la experimenta está supeditado a una serie de procesos de interacción dialógica en su devenir virtual cotidiano en la sociedad red. Un ejemplo muy claro de esta cotidianidad en la sociedad red es la necesidad de estar conectados al lazo social virtual; es como si para vivir necesitáramos estar conectados a la *Matrix* para crear y recrear nuestra realidad desde lo virtual. Estar conectado a la *Matrix* es la imagen más diciente de lo que acontece en nuestra realidad virtual. Parece como si estuviéramos frente a una realidad con carácter fantástico, pero a la vez se impone como norma de interacción y de participación en la sociedad, al punto de considerar que una persona no existe en el mundo si no se conecta a la realidad virtual producida por la tecnología. La cuestión de no existir es un problema de carácter ontológico. La existencia en este caso es entendida como una forma de ser en el mundo virtual. Si mi perfil identificatorio virtual da cuenta de quién soy en la sociedad red, este mismo perfil hace que mi ser desaparezca o se disuelva en lo virtual. Mi ser actual desaparece y se instaura mi ser virtual como condición fundamental para construir, a partir de mi interacción con la sociedad red, la realidad virtual. En efecto, "en las comunicaciones de masas, este procedimiento adquiere *fuerza de realidad:* la realidad queda abolida, se volatiliza a favor de esta *neo-realidad del modelo* materializado por el medio mismo" (Baudrillard 2009b 151). La realidad virtual es una *neo-realidad.* Es *neo* en la medida que actualmente se instaura esta forma de entender el lazo social de la sociedad red a partir de lo digital. Pero lo virtual-digital no es el aparato, ni la pantalla, tampoco es Internet, sino todos los procesos de interacción que desarrollan en concomitancia e interacción dialógica en el mundo virtual. Lo virtual encierra toda una serie de elementos que conjugan y conforman lo que ahora es nuestra realidad.

Los elementos que conforman la realidad virtual son los mismos que conforman la sociedad red; puede incluso decirse que la *neo-realidad* tiene su fundamento en la *sociedad red.* Ahora bien, la sociedad red se caracteriza por la simultaneidad de las informaciones, por la interacción rápida e inmediata de los lazos sociales virtuales que la conforman. Cada estructura social virtual se convierte en un nodo de interacción donde el sujeto virtual (ya sea un individuo o una institución), por medio de un perfil identificatorio, se sumerge en lo virtual para ejercer procesos de participación e interacción con el otro

virtual. Esto genera nuevos riesgos asociados a la seguridad en Internet, especialmente la suplantación de las identidades virtuales, ya sea por el hombre o por la máquina. También hay que considerar el riesgo del control generalizado de la sociedad (tema que se tratará en el apartado siguiente). Sin embargo, esta virtualización permite también la articulación de movimientos sociales que, mediante formas de cooperación en red, se proponen cambios significativos en lo real-actual, haciendo que el ideal manifestado en lo virtual sea algo posible en lo real-actual (*Cf.* Tamayo *et al* 2008). Castells, en su libro *Redes de indignación y de esperanza* (2012), en el último capítulo hace una presentación sobre la influencia que tienen estos movimientos en la era de la información. Afirma que éstos se caracterizan por su sentido social frente a problemáticas que enfrenta la sociedad global, como las campañas ecológicas en pro de la conservación del medio ambiente, o manifestaciones locales por las injusticias que se evidencian en los países o ciudades. "Si bien estos movimientos suelen comenzar en las redes sociales de Internet, *se convierten en movimiento al ocupar el espacio urbano"* (Castells 2012 212). Si se provoca un movimiento desde la *Web*, sólo llega a ser considerado un movimiento social con causa política o social en la medida en que toma parte en el escenario público. En consecuencia, la virtualización de la sociedad no produce sólo efectos de dominación por parte de quienes gobiernan el lazo virtual político, sino que la misma sociedad puede ocupar tanto el espacio virtual-real como el actual-real haciendo posible otras formas de acción política.

Todo ello nos impulsa a pensar que, ante esta forma de organización social desde lo virtual y la sobreabundancia de informaciones, el hombre ha encontrado una forma de ver y de representar el mundo: a partir de la virtualidad real. En conclusión, *la influencia de la cultura de la virtualidad real en lo social ha estado determinada por el desarrollo tecnológico producto del capitalismo informacional que cada vez más hace que el hombre se someta a procesos de virtualización donde su ser queda atrapado en la red digital, constituida por varios nodos de interacción y simultaneidad.* La sociedad red, en el marco de la era de la información, ha establecido una forma concreta de conocer el mundo y sus interacciones simbólicas desde lo virtual a tal punto que se constituye en real. Esta forma de realidad ha creado

una serie de valores que están fundamentados no sólo en elementos de la virtualidad, como Internet o los dispositivos, sino que es una amalgama de elementos que desde su interacción y dialogicidad conforman la realidad virtual que no es otra que la sociedad red.

2. La cultura de la virtualidad real y su influencia en el ámbito social

En el apartado anterior se expuso el concepto de "era de la información" en Castells que se caracteriza por la constitución de una "sociedad red" hiperconectada, cuyos procesos de interacción y socialización se realizan de forma simultánea por medio de los dispositivos tecnológicos. Se constituye la realidad virtual que no es más que la reunión de todos los elementos que conforman la amalgama virtual-digital del mundo contemporáneo: la interacción e interconexión de los distintos nodos virtuales cuya función es crear una representación virtual del mundo actual, constituyéndose como referente y original. En el presente apartado se hará un análisis acerca de la influencia de la virtualización en dos elementos de capital importancia en la "cultura de la virtualidad real": los procesos de subjetivación y la participación política. Esto significa describir de forma más profunda la influencia de lo virtual en la constitución del sujeto en la sociedad y las nuevas formas de participación política del ciudadano virtual de la sociedad red.

2.1. La red y el yo: la relación digital de la virtualidad social contemporánea

Los procesos de subjetivación en lo social están determinados por una serie de pasos cuyo fin, según los sociólogos contemporáneos, es que el individuo se convierta en un actor social consciente de su propia existencia, en un sujeto capaz de pensar, obrar y transformar la sociedad. Prueba de ello es la constante invitación informacional de los medios de comunicación a asumir los roles sociales dentro de la instituciones a las que el sujeto está vinculado. Sin embargo, no se trata simplemente de ser conscientes de la realidad social, política y cultural sino que el actor social escudriña la manera de participar

activamente en los procesos de socialización para que se intervenga en la consecución de un mundo mejor.

Los procesos de subjetivación no son ajenos a todos los mecanismos consustanciales a la virtualización de lo social. Uno de los problemas que enfrenta la subjetivación es la identidad porque, además de una identidad actual, aparece hoy la identidad virtual en la que se establecen nuevos códigos comunicacionales bajo la influencia de los medios de comunicación. Internet se constituye, en este caso, como la red que permea todo el entramado social de la interacción de nuestro ser con el mundo virtual. “Las nuevas tecnologías de la información están integrando al mundo en redes globales de instrumentalidad. La comunicación a través de ordenador engendra un vasto despliegue de comunidades virtuales” (Castells 2006a 48), donde la identidad está siendo afectada.

“La identidad es la fuente de sentido y experiencia para la gente” (Castells II 2001b 28). Por ejemplo, los movimientos sociales se desarrollan como respuesta a algunas problemáticas en la sociedad; el feminismo se convierte en la forma por cual un grupo de personas quieren reivindicar la identidad no reconocida en el medio social y darle estatus de igualdad frente a los otros géneros. La identidad es fuente de sentido porque compromete la vida misma de la persona y la forma de establecer lazos de interacción simbólica entre el sujeto como actor social y el objetivo de su acción en la sociedad. En el marco de la sociedad red, el sentido de la identidad se aúna en un conglomerado de personas que se agrupan para formar una comunidad virtual donde el yo virtual queda sumergido y atrapado por la masa virtual. (*Cf. Id.* 29). La identidad es fuente de experiencia porque a través de mi identidad interactúo con el medio social. “Por identidad, en lo referente a los actores sociales, [se entiende como] el proceso de construcción del sentido atendiendo a un atributo cultural, o un conjunto relacionado de atributos culturales, al que se da prioridad sobre el resto de las fuentes de sentido” (*Id.* 28).

Hoy se forja una nueva identidad social en lo virtual en la medida en que cada vez se comprende la vida sumergida en un entorno simbólico creado por la “cultura de la virtualidad real”. En el marco de la “sociedad red”, la identidad

pierde su carácter individual y pasa a ser una característica colectiva. Si es colectiva, entonces la representación del yo virtual queda sumergida en el nosotros virtual, es decir, en el conjunto de subjetividades virtuales que conforman la red. Así, en la construcción de la identidad del hombre aparece la noción de sujeto:

> Denomino sujeto al deseo de ser un individuo, de crear una historia personal, de otorgar sentido a todo el ámbito de las experiencias de la vida individual [...] La transformación de los individuos en sujetos es el resultado de la combinación necesaria de dos afirmaciones: la de los individuos contra las comunidades y la de los individuos contra el mercado (Touraine ctd en Castells II 2001b 32).

El paso de ser un mero individuo a un sujeto conlleva un proceso de subjetivación colectiva, que se forma a partir de la experiencia y la creación de sentido del actor social colectivo. Es sujeto colectivo en tanto que actor social. No se desliga la condición de sujeto vinculada a la de actor social porque no se comprende un sujeto indiferente a la realidad social, marcada por la virtualidad. La realidad a la que se enfrenta el sujeto virtual se caracteriza por la fluidez de la información. Todo fluye: la información, las transacciones comerciales, la bolsa de valores, las relaciones comerciales y hasta la propia identidad tanto personal como colectiva. Es lo que Castells denomina "*espacio de los flujos*". Prueba de ello es que "a medida que la economía global se expande e incorpora nuevos mercados, también organiza la producción de servicios avanzados requeridos para gestionar las nuevas unidades que se unen al sistema y las condiciones de sus conexiones siempre cambiantes" (Castells 2006a 413).

La identidad es fuente de sentido porque vincula el ser mismo de la persona con una identidad colectiva cuya finalidad es constituirse como actor social. Ser actor social en la "cultura de la virtualidad real" implica estar y ser en la sociedad red con un rol determinado sin dejar de ser en lo actual. El hombre, cuyos procesos de virtualización lleva adelante por el desarrollo tecnológico y la informatización de la sociedad, debe asumir una identidad virtual para participar, por medio de un perfil identificatorio, en la colectividad masiva de la red Internet. La identidad deja de ser una cuestión meramente individual y

pasa al plano de lo colectivo. Ahora bien, como se afirma, una de la formas de reconocer la identidad de un sujeto o actor social en lo virtual es por medio del perfil. Éste se convierte en la descripción virtual de la personalidad: es la representación virtual de mí ser actual. El perfil es la forma como yo me doy a conocer al otro dando a conocer información acerca de mis gustos, opciones de vida, preferencias, haciendo una aproximación real de la personalidad. Sin embargo, el perfil puede ser una fuente de engaño en tanto que al ser virtual puede crearse una presencia aparente que goza de carácter actual, pero que en realidad no existe; es una especie de suplantación o falsificación del ser. Según Platón, hay una forma en la que el ser no es y en la que el no ser es, esta forma es la apariencia (*Cf. Sofista* 240e-241d). Esta forma aparente de ser en la virtualidad bajo el perfil identificatorio ha sido una herramienta engañosa contra la presencia real-virtual del otro. El problema de todo esto es que el sujeto queda escindido entre su ser actual-real y su forma de ser aparente en lo virtual-real.

Esto tiene serias consecuencias en los procesos de subjetivación y creación de significado del sujeto como actor social. Al estar la identidad supeditada a la estructura de la "sociedad red", la fluidez, inmediatez y simultaneidad de las informaciones afecta de manera significativa los procesos de subjetivación para la constitución del actor social. En efecto, los procesos de subjetivación que se llevan a cabo en la sociedad red tienden a ser conscientes de la realidad que encierra lo virtual y sus dinámicas internas. Un actor social virtual se constituye en la medida en que sea consciente de lo que pasa en las dinámicas sociales en la red. Esta conciencia lo lleva a ser crítico y tomar postura frente a ciertas situaciones que están vigentes en la sociedad red como la ética informacional, requerida al estar las informaciones disponibles, a la mano y de fácil acceso y manipulación. En el plano de lo ético, la sociedad virtual implica riesgos como el manejo de la información, la suplantación de la identidad, y lo que es aún más grave, la creación de perfiles identificatorios falsos. Por esta razón es importante que el actor social virtual sea un agente que cuestione y critique todo cuanto se desarrolla en la red, máxime cuando atente contra la dignidad del ser actual. Habida cuenta de la interdependencia entre lo actual y lo virtual, es preciso elaborar una ética de lo virtual para regular la acción del individuo que no ha logrado subjetivarse y constituirse

como sujeto y actor social virtual (*Cf.* Floridi, ctd en Moran 2013). Esta ética virtual se funda en la idea que quienes conforman la sociedad red son a la vez virtuales y actuales. Si mi ser actual tiene una forma aparente de ser real en lo virtual y si la sociedad red está compuesta por personas cuya presencia actual está representada en forma virtual, la ética informacional se debe basar en el respeto hacia el otro virtual que está ahí y me interpela. La presencia del otro virtual no es igual a la del actual, y sin embargo, como es una presencia que representa de alguna manera el ser actual, se debe actuar con los mismos principios de interacción como si estuviera junto a él en lo actual.

En este contexto es preciso afirmar, actualizando el imperativo kantiano, la fórmula categórica: "*haz con los otros seres virtuales como quisieras que trataran tu yo virtual"*; o bien, *"actúa de tal manera que tus acciones en lo virtual sean dignas de ser repetidas".* En fin, lo ético en lo virtual es tan válido como lo es en la realidad-actual. En este sentido, hoy no se puede decir que lo virtual carece de realidad; antes bien, es una forma de representar la realidad actual, sus procesos de interacción simbólica y la conformación de nuevos códigos de comunicación e interacción entre el yo-virtual y el otro-virtual.

Ahora bien, "nuestras sociedades se estructuran cada vez más en torno a una oposición bipolar entre la red y el yo" (Castells 2006a 29). En dicha oposición, la identidad queda sumergida en el entramado Internet y no es posible reconocer la identidad individual sino masificada. Sin embargo, esta relación entre la red y el yo configura una forma concreta de establecer en Internet comunidades virtuales, conglomerados de personas que hacen de lo virtual su realidad. En lo virtual se funda una nueva forma de ser en el mundo.

La era digital establece desde la virtualidad una nueva forma de ser en el mundo y sus relaciones simbólicas, de modo que la identidad de nuestro ser real se convierte en virtual en la red. Mi ser virtual, en relación con otros virtuales, hace posible pensar en la alteridad virtual del mundo digital, donde la identidad juega un papel importante para la conformación de comunidades virtuales. Así, el yo virtual y su identidad se relaciona con sus otros virtuales que hablan los mismos códigos comunicacionales, una misma forma de

pensar, de relacionarnos y de hacer sociedad virtual. La comunidad virtual es en sí un conjunto de personas virtuales que bajo la realidad digital de los medios de comunicación hacen posible la creación de significado, de sentido y de relación.

El yo sumergido en la masa digital de los medios de comunicación pierde su individualidad y se une a la gran masa de identidades virtuales que lo vinculan a un todo social virtual. Por ejemplo, en un grupo virtual no se habla de cada uno de sus miembros sino de la totalidad de la comunidad, que bajo un nombre da a entender su forma de pensar y de entender la sociedad. Lo individual se aúna a lo colectivo en la realidad virtual.

La comunidad virtual absorbe la identidad de cada individuo que la conforma. Esto no quiere decir que la identidad de la persona quede doblegada a lo virtual, pero en cierta manera influye de manera significativa en la conformación de la identidad del sujeto. Si en la cultura de la virtualidad real, en el entorno multimediático de los *mass media,* el principio de alteridad virtual es la base para todo proceso comunicacional del mundo digital de la era de la información, es preciso entonces hablar de *ciber-ética*. La cultura en sí ya ha sido virtualizada y con ella todo un conglomerado de valores, sistemas y principios que conforman el orden global generalizado a partir del uso de los medios de comunicación. En este sentido, la *ciber-ética* es una apuesta para elaborar una ética de mínimos (*Cf.* Cortina) para que la interacción virtual constituya y construya la sociedad red.

El yo queda escindido entre lo virtual y lo actual. Se puede hablar de una presencia (o de un ser) del yo en lo virtual y otra en lo actual. La primera como una manifestación aparente de la proyección de la realidad actual del ser; la segunda como la forma aparente del ser en la realidad. Tanto en lo actual-real y en lo virtual-real subyace la apariencia como forma de ser en el mundo. En efecto, el yo virtual es, en algunas ocasiones, el ideal del ser actual. Es el caso de las redes virtuales de interacción dinámica de información. Por ejemplo, *Facebook* se convierte en la forma por la cual se puede presentar ante la comunidad virtual el ser aparente, lo que quiero ser, la proyección virtual del deseo de ser en lo actual. Otro caso muy llamativo es la

red social *Second Life,* en la que se crea una nueva identidad en la red, donde puedo ser lo que quiera en esta comunidad virtual (Castells 2009 99). Esta red social da la oportunidad de crear su propio perfil identificatorio al gusto de la persona. Al crear su propia identidad virtual en la red, ¿en qué medida afecta esto la conformación de la identidad del ser actual? ¿Será que esa *Second Life* es de alguna manera la proyección de mi ser actual, de lo que no soy pero que quisiera ser y que por diversas circunstancias no lo puedo ser? Se ha demostrado que lo virtual no está totalmente apartado de lo actual; por esto es preciso poner atención al tema de la identidad, pues si el ser virtual está comprometido con el ser actual, entonces ¿qué será la realidad: lo que soy en lo virtual o en lo actual? De igual forma ambos modos de ser tendrán su parte de apariencia y engaño. He ahí el problema en cuanto a los procesos de subjetivación y construcción de la identidad.

Otro elemento importante es que si se constituye la sociedad red por la virtualización de la vida del hombre, esto sólo es posible por el surgimiento de procesos comunicativos que construyen la sociedad red a partir de la interacción virtual. La interacción en lo virtual-real supera las dimensiones del espacio y el tiempo que condicionan la interacción en lo actual-real. El instante virtual no es igual al instante actual. Si bien, las categorías del tiempo y el espacio se revalorizan en lo virtual en tanto que si lo virtual no es actual, entonces el ser, el yo, que interactúa con el otro virtual, establece procesos de comunicación e interacción que no son impedidos por el tiempo y el espacio. Es el caso de una video-llamada que hace virtual mi ser actual por medio del aparato tecnológico.

En conclusión, se afirma que en la construcción de la identidad, en los procesos de subjetivación actualmente tiene una fuerte incidencia la digitalización del mundo producto de la virtualización de la vida del hombre y sus diversas manifestaciones en la sociedad red. Ésta está conformada por la amalgama virtual cuyo lazo comunicativo se basa en los desarrollos tecnológicos de la información y la comunicación. A los problemas de la identidad y la subjetivación subyacen otros problemas como la ética informacional o *ciber-ética*, el engaño y la presencia virtual aparente que inciden en la consolidación de la identidad tanto en el yo virtual como en lo

actual: la forma de ser en el mundo que se funda en la apariencia, que no es otra cosa que la proyección de lo que no soy pero que de alguna manera anhelo ser. El problema de la identidad en la sociedad red es una cuestión de capital importancia y debe ser tratado con cautela. Si bien se han expuesto algunas cuestiones relativas a este problema, quedan cosas por profundizar y estudiar asiduamente. Por lo pronto, nos queda claro que la conformación de la identidad y los procesos de subjetivación están influenciados de manera significativa por la relación entre la red y el yo.

2.2. La participación política del ciudadano digital en el mundo virtual

En el apartado anterior se analizaron los procesos de subjetivación y construcción de la identidad en la sociedad red y las consecuencias que ocasiona en dichos procesos el que toda representación de lo real esté supeditada a lo virtual. En este apartado se reflexionará acerca de los procesos de participación política en la sociedad red que produce, según Castells, al ciudadano digital. En primer lugar se analizará la influencia que tiene la virtualización en los procesos de representación política y su vigilancia dada por el control informacional. Paso seguido, en segundo lugar se presentará las características de la sociedad de control en la era de la información y cómo ésta se convierte en un dispositivo que acapara la opinión pública y las formas de participación ciudadana en la red. Y en tercer lugar, se hará un análisis contrafáctico a lo anteriormente expuesto con el fin de presentar las nuevas formas de participación ciudadana en la *Web* por medio de los “movimientos sociales en red”. Éstos pretenden ser una forma de participación democrática en la política en red con el fin de incidir en el escenario actual por medio del desarrollo de sus objetivos específicos como movimiento social en la red.

La esfera propia de la participación ciudadana, la política, se refiere al hecho de vivir-juntos, de construir sociedad. Vivir-juntos no es un hecho natural sino que es una condición política de un conglomerado de personas que acepta una serie de reglas para poder vivir y conformar un grupo social. En la actualidad, la esfera política se ha trasladado al escenario de la virtualidad. Con ello,

surge el "ciudadano digital" que se convierte en el actor social cuyo rol está determinado por su perfil identificatorio que lo representa en la sociedad red. Esta nueva forma de ciudadanía hace viables procesos de interacción política virtual cuyo objetivo no es sólo permear el escenario meramente virtual sino traspasar a la realidad actual del mundo de la vida social. Todos los procesos de participación política en lo virtual deben tender a su actualización para que incidan verdaderamente en la conformación del orden social generalizado de los *mass media* (Vattimo 1994).

Ser ciudadano en la red significa hacer parte de la política informacional de Internet. El dilema que esta nueva condición plantea es si la ciudadanía virtual constituye o no un espacio político libre, que permita formas de acción democráticas, o si por el contrario, no es más que una ilusión sobre la cual prevalecen la gestión gubernamental de las opiniones, el monitoreo y la vigilancia constantes y la extensión incalculable del control.

Según Castells, "se esperaba que Internet pudiera ser un instrumento ideal para fomentar la democracia (y de hecho aún podría serlo)" (2001a 177). Sin embargo es evidente que, en vez de generar procesos de acción política para la construcción de un mundo más humano, lo que se efectúa en el escenario político contemporáneo es el despliegue de una sociedad de control informacional, y esto en varios sentidos: en la forma de la dirección y gestión de la opinión pública mediante dispositivos de propaganda gubernamental; pero también en la forma de la vigilancia a escala global. No hay que subestimar la influencia que tiene el flujo de información de alcance global. Los gobiernos se valen de los sistemas para producir opinión, publicando informaciones de interés para los ciudadanos, haciendo pasar por la *Web* las campañas políticas, divulgando los objetivos de un plan de gobierno, los balances de la administración de recursos, entre otros asuntos, pero sin generar procesos de participación e interacción significativos para no dar lugar a una revolución informacional que pueda afectar de forma significativa la conformación del orden social. Internet se ha convertido para los políticos en un medio de propaganda electoral, toda vez que la información dispuesta en la red embelesa al espectador dada la fascinación del objeto técnico. No en vano las campañas electorales inundan Internet con propaganda política

multimediática, restringiendo los procesos de participación política en la sociedad red al consumo trivializante de informaciones tendientes a la manipulación de la opinión.

En la actualidad, la información fluye sin límites, con un amplio espectro de cobertura y acceso para realizar diferentes actividades en la plataforma informacional virtual de Internet. Sin lugar a dudas, ante esta gran revolución informacional y tecnológica se puede generar una afección significativa en las nuevas formas de representación política dadas por Internet. Un candidato de tal o cual partido político necesita a como dé lugar para su campaña electoral un diseño informacional multimediático que le permita darse a conocer a los ciudadanos con el fin de acaparar votos para su elección; dicho de otra manera, hoy más que nunca los partidos políticos necesitan de los medios de comunicación para difundir sus ideas y programas políticos. En este sentido, la política en red se suma a las plataformas informacionales mediante las cuales se forja la imagen del gobernante ideal. La representación política virtual es, en todo caso, una forma de enajenación de la conciencia crítica ciudadana, toda vez que el sujeto virtual, fascinado por el bombardeo de propaganda que circula por los dispositivos tecnológicos, pierde la capacidad de discernimiento social crítico, lo que le impide decidir sobre la opción que pueda ser mejor en términos reales. A los gobiernos no les interesa hacer posible que surjan nuevas formas de acción política en lo virtual; sólo permiten que lo virtual se convierta en un tipo de condicionamiento social que confirme que toda forma de representación política virtual se instaure por la influencia de la virtualización de la campaña política.

Por esto, como el objetivo de nuestros gobiernos no es lograr procesos de acción política en red, la democracia en Internet seguirá siendo una ilusión vana mientras permanezcamos en la mera apariencia de la participación ciudadana en la sociedad red; el aporte de esta forma de participación a la política no logrará incidir significativamente en lo social mientras quede enganchada al control de los sistemas de vigilancia estatal que regulan la acción política en internet. Por esto, "los gobiernos, a todos los niveles, utilizan Internet principalmente como tablón de anuncios electrónico para

publicar su información, sin realizar un verdadero esfuerzo de interacción real" (Castells 2001a 177).

La sociedad red, por tanto, se caracteriza por ser una sociedad de control político dado que la virtualización del escenario social ha permeado toda forma de acción política en red permitiendo que la vigilancia sea un hecho cotidiano en la que el ciudadano virtual está constantemente monitoreado en Internet. Prueba de ello es el control estatal que no permite la libre expresión de las formas de participación política en Internet que adopten posiciones críticas frente a lo establecido; para ello el gobierno restringe los modos de participación ciudadana en Internet en tanto que en el medio virtual se funda una realidad política posible que puede ser actualizada.

La sociedad de control está presente en todo el entramado de la sociedad red. De ahí los constantes esfuerzos que hacen los gobiernos por vigilar lo que fluye en la red con el fin de descubrir algún tipo de amenaza para controlarla y exterminarla. Es un control que se da desde los centros de poder que se amparan en el acceso a la información en la red. Ante este panorama desolador, ¿es posible ejercer un poder de coerción frente a los que no están interesados en generar procesos de acción política en la sociedad red? Al respecto se puede afirmar que, al ser la sociedad red una sociedad abierta y multimodal donde la información fluye y es de libre acceso para todos cuantos están presentes de manera virtual en la red, se puede hacer uso de este poder comunicativo para develar lo que pasa en la estructura interna del gobierno y ejercer procesos significativos de cambio social. Pero cabe aclarar que si bien Internet es un poder comunicativo descomunal para generar opinión pública, es evidente que todo proceso de rebelión informacional está controlado de manera minuciosa por la policía informacional presente en cada uno de los países.

Si Internet permea lo político configurando una forma de relación entre el Estado y los ciudadanos, esta relación se convierte en un mecanismo de control que vigila y gobierna la vida de los hombres; de este modo, se elabora una representación virtual de la interacción política en la sociedad red. El lazo social virtual político influye significativamente en la conformación del orden

social del mundo en tanto que, a través de él, se pueden generar procesos de acción activa de los ciudadanos, pero inversamente estos procesos se vuelven objeto del control gubernamental. En la actualidad, el espionaje de los ciudadanos a escala global es una prueba de los alcances que ha cobrado el control. Esta invasión se caracteriza por el monitoreo constante de todo medio de difusión de información virtual y el seguimiento de la comunicación entre las personas (correos electrónicos, páginas de Internet, teléfonos móviles, Internet y sus múltiples servicios). El *Programa Prisma*, desarrollado por la NSA (Agencia de Seguridad Nacional de los Estados Unidos de América), es un claro ejemplo del complot mundial por la seguridad en la sociedad red. Estrategias como *Echelon*, red de espionaje que reúne información mundial dispuesta en la red y en otros medios de comunicación social, son desarrolladas y perfeccionadas continuamente con el fin salvaguardar la seguridad mundial, al punto de llegar a convertirse en insignias de la seguridad mundial en la red (*Cf.* Informe del Parlamento Europeo sobre el Sistema de interceptación *Echelon*). Algunos países interesados en estas iniciativas han invertido para su desarrollo con el fin de salvaguardar la seguridad en lo virtual-real. Hoy el tema de la seguridad en la red se reduce al hecho de que los Estados puedan ejercer semejante poder de coerción sobre las personas desde el escenario virtual. La paranoia informacional de Internet hace que millones de personas cedan el derecho a la privacidad para obtener beneficios en la red (*Cf.* Castells 2001a), permitiendo que otras agencias económicas, políticas y sociales manipulen la información a su antojo. La seguridad en Internet es un fantasma que deambula en nuestras mentes conectadas a la red, pues en realidad no hay garantías para la privacidad de los usuarios porque a toda hora se están confiscando informaciones a través de los softwares de espionaje, con el fin de garantizar la seguridad en el mundo actual-real. De ahí la importancia de no subestimar la influencia que tiene lo virtual-real sobre lo actual-real debido a que, por el proceso de actualización, toda información en la red puede incidir significativamente sobre el mundo.

En resumidas cuentas, el panorama de la participación política en Internet es el de una ilusión vital que hasta ahora no ha logrado superar los límites de la vigilancia informacional y la enajenación de las personas; por esta razón, por ahora no puede decirse que Internet haya podido generar cambios sustanciales

en lo actual-real debido al desencanto político que cada vez alberga al ciudadano virtual. (*Cf.* Castells 2001a 178). Sin embargo, si consideramos que en lo virtual se funda un mundo posible que puede ser actualizado, entonces es predecible que los movimientos en red se conviertan en una posible solución ante este panorama político desolador que no permite la participación política en Internet. El monitoreo constante en Internet es alarmante; sin embargo, hoy se alzan nuevas formas de acción política que no se detienen por el control estatal, toda vez que tienen un amplio bagaje en todo lo que tiene que ver con la decodificación e infiltración en una página *Web.* Por ejemplo, la *cultura hacker* se establece como una insignia social virtual que se eleva como una forma de contraposición ante toda esta paranoia informacional del control. "Este es el caso de las «protestas *hackeractivistas»* que van desde el sabotaje individual hasta entrar en sitios web restringidos de agencias militares o compañías financieras, para dejar constancia de su inseguridad y protestar contra los objetivos que defienden" (Langman *et al* ctd Castells 2001 161). En este sentido, los movimientos sociales en red se convierten en un arma para combatir el control estatal a modo de manifestación que reclama la atención gubernamental frente a los problemas que sufre la sociedad. Es así como, según Castells,

> convergieron tres componentes diferentes en la formación de estas redes informáticas basadas en la comunidad [movimientos sociales en red]: los movimientos de base pre-Internet en busca de nuevas oportunidades de autoorganizarse y despertar las conciencias; el movimiento *hacker* en sus expresión más claramente política, y los gobiernos municipales que trataban de reforzar su legitimidad a base de abrir nuevos canales de participación ciudadana. (Castells 2001 166).

Los movimientos sociales se inscriben, por tanto, como una voz que expresa las injusticias e inconformidades frente al modelo de organización política, al manejo de los recursos, a la vulneración de los derechos tanto en lo virtual como en lo actual; esto con el fin de lograr una respuesta favorable por parte de los gobernantes respecto a las necesidades sociales. No se conforma un movimiento en red simplemente como un grupo de amigos para compartir gustos, fotos, comentarios, semejante a los grupos de amigos en las redes sociales. Por el contrario, un movimiento en red se convierte en una

comunidad virtual porque une a diferentes sujetos virtuales para protestar sobre los problemas que afectan a nuestra sociedad ocupando el medio informacional de la red. Un movimiento social en red "requiere una movilización emocional desencadenada por la ira contra la injusticia flagrante y por la esperanza de la posibilidad de un cambio […]; cada revuelta inspira la siguiente transmitiendo en red imágenes y mensajes a través de Internet" (Castells 2012 211). Internet se convierte en el medio por el cual un movimiento en red puede proliferar su ideología de manera eficaz, invitar a participar en las manifestaciones y sensibilizar a las personas para que se unan a su causa.

"Los movimientos sociales del siglo XXI, acciones colectivas intencionadas dirigidas hacia la transformación de los valores y las instituciones sociales, se manifiestan en a través de Internet" (Castells 2001a 160). Internet absorbe los movimientos sociales que coadyuvan en la conformación del orden generalizado por los *mass media.* Al absorberlos los virtualiza y hace que hoy en día sea indispensable que se invada el espacio político de manera virtual, pasando de esta acción virtual a su actualización en el escenario actual-público del mundo social por medio de las manifestaciones. Hoy en día los movimientos en red, en los procesos de participación política virtual, tienen que ejecutar este doble movimiento de lo virtual-real a lo actual-real. Si no es así, no serviría de nada que se hagan manifestaciones en la red sin ninguna incidencia en lo actual real, esto es, en el mundo social de las instituciones que conforman nuestra sociedad. Se participa en política no sólo en lo virtual sino que esta acción tiene que incidir de manera significativa en lo actual para que se generen procesos de cambio y transformación social. Así lo afirma Castells al sostener que "si bien estos movimientos suelen comenzar en las redes sociales de Internet, *se convierten en movimientos al ocupar el espacio urbano,* ya sea mediante la ocupación permanente de las plazas públicas o por manifestaciones continuadas" (2012 212).

La participación política del ciudadano digital no consistirá, por tanto, solamente en el seguimiento de las informaciones relativas a las campañas políticas, ni en la recepción pasiva de los informes de gestión gubernamental difundidos en los espacios virtuales de "gobierno en línea". Va más allá.

Vattimo lo expresa de manera significativa diciendo que el "mundo posmoderno [es como un] *chance* de un nuevo modo de ser (quizás: por fin) humano" (19). En este sentido, la participación en el escenario virtual tiene gran incidencia en la posmodernidad en tanto que facilita procesos de participación y vinculación simultanea de los diferentes actores sociales de nuestra sociedad.

"Los procesos de cambio social conflictivo en la era de la información giran en torno a los esfuerzos por transformar las categorías de nuestra existencia a base de construir redes interactivas como formas de organización y movilización" (Castells 2012 165). Una de las formas, además de los movimientos sociales en red, para participar en el escenario político virtual son las *Redes ciudadanas* digitales. (*Cf.* Castells 2012). Prueba de ello es que "desde mediados de los ochenta hasta finales de los noventa, una amplia gama de comunidades locales de todo el mundo se conectaron a la red" (Castells 2012 166). No fueron primero comunidades virtuales; primero se constituyeron como comunidades locales, se sometieron al proceso de virtualización para imbuirse en la sociedad red y así poder encontrar otros espacios de acción e interacción ciudadana. Tras el avance y el desarrollo tecnológico, las posibilidades para acceder a la red eran más viables en los países desarrollados y luego los que están en vía de desarrollo. La brecha digital demarca los procesos de desarrollo, virtualización de la realidad y posibilidades de acceso a la red Internet. Poco a poco se fue configurando la gran red, compuesta por múltiples nodos de información multidireccional y simultánea a tal punto de hacer posible la sociedad red. Ésta no es más que la virtualización de la sociedad absorbida por Internet.

A través de la red, un movimiento social puede protestar por las situaciones de injusticia que viven los ciudadanos. "Internet ofrece un potencial extraordinario para la expresión de los derechos del ciudadano y para la comunicación de los valores humanos. Desde luego, no puede sustituir al cambio social o la reforma política" (Castells 2001a 187). Sin embargo, es posible desde los movimientos sociales en red lograr el ideal de libertad en la sociedad red: en la constitución de un ciudadano digital que por sus procesos de interacción y acción política logra incidir significativamente en los

procesos de conformación del orden social generalizado por los medios interactivos de comunicación que fluyen y son instantáneos. A fin de cuentas, "Internet pone en contacto a las personas en el ágora pública, permitiéndoles expresar sus preocupaciones y compartir sus esperanzas. Por ello, el control de dicha ágora pública por parte de la gente es quizá el reto político más importante planteado por Internet" (Castells 2001a 188). Este reto exige del ciudadano digital su inmersión en la realidad virtual sin estar totalmente sumergido en el embeleco aparente de la realidad virtualizada.

Por último, la política en lo virtual ha logrado otros alcances muy significativos. El poder comunicativo de Internet se ha convertido en un gran potencial muy importante para los Estados, la conformación de la opinión pública y la relación entre los países. Los medios de comunicación han hecho posible que las relaciones políticas se consideren a escala global; en otras palabras, la relación entre los Estados y su interdependencia ha sido más notable en la era de la información creando una especie de conexión social, política y económica, militar, entre varios países. A guisa de ejemplo, no hay que subestimar la gran influencia que tiene el G8 en cuanto a la organización política y económica a escala global.

En conclusión, la política en el escenario virtual se convierte en la nueva forma por la cual se pueden elaborar procesos de acción ciudadana con el fin de modificar la estructura social que está a la base de lo virtual en lo actual. Es evidente que a través de Internet la sociedad de control se eleva a un nivel considerable que obstaculiza la posibilidad de que en la sociedad red se puedan ejercer procesos de acción ciudadana, toda vez que el sujeto virtual está siendo constantemente monitoreado por las sistemas de vigilancia desarrollados por el control gubernamental a favor de la seguridad del Estado. Sin embargo, hoy los movimientos en red, y paradigmáticamente el movimiento social *hacker,* permiten penetrar las estructuras de la seguridad estatal en la red con el fin de lograr los beneficios sociales que reclaman dichos movimientos, lo cual hace de Internet una herramienta de contrapoder que contrarresta la acción del control y de la vigilancia de los ciudadanos, permitiendo a su vez vislumbrar la utopía de una ciudadanía digital democrática en Internet.

2.3. La información y la comunicación en los procesos de virtualización multimediática: la «caja mágica Internet»

En el anterior apartado se analizó la influencia que tiene la virtualidad en los procesos de subjetivación y participación política, concluyendo que si el lazo social virtual del mundo contemporáneo permea toda la actividad del hombre, desde los procesos de acción política en la sociedad red hasta la configuración de la identidad en los procesos de subjetivación, entonces actualmente se puede decir que el escenario privilegiado de la acción humana está en lo virtual. Esto quiere decir que para el hombre contemporáneo son de vital importancia los espacios de participación virtual en tanto que se constituyen en el primer escenario por el cual se establecen procesos de interacción dialógica, participando como sujetos activos en la red y a su vez tomando postura frente a los problemas sociales, políticos y culturales que enfrenta la sociedad. Esta *ágora* se transforma en la plaza principal donde diversas personas que han virtualizado su identidad en la red realizan procesos de acción digital en la sociedad interactiva. Esto es lo que se analizará en este apartado. La sociedad interactiva se caracteriza por la multiplicidad, inmediatez y simultaneidad de las informaciones dispuestas y a la mano en diferentes formatos multimedia: *la caja mágica en Internet* (*Cf.* Castells 2001a).

En la era de la información, la multimedia se caracteriza por la capacidad de presentar información a los sujetos virtuales en texto, audio y video. Estos tres elementos se aúnan para dar lugar a la multimedia permitiendo así que se creen maneras para que la sociedad red, en su forma más concreta (Internet), ofrezca información al público virtual. Por esto la dinámica contemporánea producción-consumo está mediatizada por la acción de los medios de comunicación dado que en el medio virtual las informaciones pueden proliferar para generar consumo.

Toda esta dinámica dada por la relación producción-consumo es llevada a cabo por la oferta de los medios de comunicación. Para Castells es de vital importancia la información (Castells 2006) como un elemento que altera la

producción en el capitalismo informacional, en el que el medio se convierte en un fin en sí mismo gobernando las consciencias de los consumidores. Basta ver las propagandas de ofertas y descuentos que condicionan el deseo adquisitivo del objeto banalizado y desechable. Hoy no se lanza al mercado un objeto sin garantizar su impacto y consumo en forma desproporcional. Al comercio le interesa tanto la producción como la venta en serie. Por esto los medios de comunicación adquieren un valor importante para alterar la dinámica consumista de las personas. Si, como dice Baudrillard (2009 84), consumir es algo que se aprende, entonces este aprendizaje es dado por la información que se transmite por los entornos multimedia creados en lo virtual: la televisión, Internet, las vallas publicitarias, los *banners* publicitarios, los propagandas multimediáticas, los avisos en todas partes, ya sea en el transporte público, en nuestro hogar, el trabajo, en Internet, en la oficina, en el colegio, entre otros espacios colonizados por la propaganda de la sociedad del espectáculo (Cf. Debord).

La multimedia adquiere una función mediadora entre el consumo y la producción porque ofrece al consumidor virtual ofertas que crean necesidades ficticias. Multimedia es información. Pero es una información que puede ser presentada de diversas maneras, aprovechando la fantasía que puede generar un medio de comunicación cuya pantalla embelesa y atrae a sus consumidores. Si multimedia es información, entonces, en la sociedad red todo lo que se presenta en la pantalla tiene carácter tanto de multimedia como de información. Ahora bien, para fines económicos del capitalismo informacional, se debe desarrollar la mejor manera de presentar la información en la red: un video, una valla publicitaria, un anuncio a la hora de abrir un video de YouTube o al abrir un enlace cualquiera en Internet; todo esto nos permite acceder a la información, pero en forma de información maquillada, diseñada para vender, atraer, embelesar y en ocasiones para engañar.

La pantalla, en este sentido, adquiere un papel de capital importancia en la relación oferta y demanda de la industria del entretenimiento con el auge del capitalismo informacional. Si multimedia aúna todas las maneras de vender cualquier tipo de información en la red, entonces la pantalla por la cual se

venden dichas informaciones se convierte en el puente que conecta el mundo actual con el virtual. De este modo, se establecen procesos de interacción dialógica entre lo actual-real y lo virtual-real a través de la multimedia. Por eso decimos que el objetivo de la información en la red es someterse a procesos de actualización en el mundo actual-real. De nada sirve que una campaña publicitaria que desea alterar la dinámica del consumo y la producción se quede solamente en la red. Si se desea que la información surta el efecto esperado, hay que afectar el espacio actual-real que es el objetivo de la información en lo virtual-real. Sin embargo, no siempre hay concordancia entre la información digital que es presentada de forma atractiva en los entornos virtuales y el producto en su realidad actual. Basta ver cualquier propaganda de la sociedad de consumo vendiendo cualquier producto: se compara como lo que es en realidad y en muchas ocasiones las características vendidas en la red quedan como una vana ilusión respecto al producto vendido.

Pero no se puede subestimar la influencia que tiene la información puesta en el escenario virtual de la sociedad red cuya incidencia afecta el mundo actual cotidiano. Pues si la información dispuesta en la red es diseñada y presentada en la pantalla por las distintas modalidades multimediáticas que permite la red, la multimedia opera en forma de trampa virtual cuyo objetivo es atrapar y capturar la atención del sujeto virtual para que afecte su mundo cotidiano de consumo.

Multimedia no es solamente la amalgama informática en audio, texto, imágenes y video, sino que comprende una serie de elementos que hacen posible que la información virtual se convierta en actual, transformando los procesos de interacción activa de los sujetos que están conectados a la sociedad red. Los medios de comunicación, como se los entiende en la actualidad, han modificado la manera de comprender el mundo y la forma de relacionarnos con él, en cuanto que se han convertido en el nuevo metarrelato que condiciona al hombre, al punto de imponerse como forma totalizante de comprender la realidad. Nos enfrentamos así al "advenimiento de la sociedad de la comunicación" (Vattimo 14).

Hoy más que nunca las nuevas tecnologías de la información y la comunicación están influenciando las dinámicas sociales del mundo, tanto así que hoy se hace indispensable el uso de estos medios para interactuar con el otro. La indispensabilidad no significa que la comunicación tenga que estar necesariamente mediatizada por las nuevas tecnologías (Internet), sino que ésta puede actuar por otros medios. Sin embargo, actualmente la preeminencia del mundo digital está afectando los procesos de comunicación. Las nuevas tecnologías de la información "han sido determinantes para la disolución de los metarrelatos" (Vattimo 16). La virtualidad dominante en los procesos de comunicación del mundo digital "se ha convertido, en el mundo de las mercancías, de las imágenes, en el mundo fantasmático de los *mass media*" (*Id.* 20). Internet ha sido la consecuencia de todos estos procesos de tecnificación e innovación de los medios de comunicación, haciendo del metarrelato su manifestación más concreta, donde el mundo multimedia interactúa con el hombre. Se entiende por multimedia la "ventana global a infinitas posibilidades de comunicación interactiva en formato de video, audio y texto" (Castells 2001a 215), donde las personas calibran qué elementos son más atractivos para el ocio y el consumo. Multimedia es la forma por la cual las personas, mediante el uso de Internet u otra forma de realidad virtual, emplean su tiempo libre para desarrollar múltiples propósitos. "Más allá de la realización de tareas profesionales, el uso de la comunicación a través de ordenador ya alcanza todo el ámbito de la actividad social" (Castells 2006a 394). Si se entiende por actividad social todo el conglomerado de hechos que constituyen el quehacer del hombre, entonces las formas de comunicación por ordenador permean todo este hacer, dando lugar a la virtualización de la vida del hombre.

Así pues, el uso de Internet hace posible que elementos como la música, los videojuegos, la radio, la academia *on line,* la televisión, el *chat,* configuren la red de interacciones del mundo real. Internet como medio de comunicación ha hecho posible la aparición de los lazos sociales virtuales constituyéndose por excelencia en la red que ha permitido que la imagen del mundo sea virtual. "Esta virtualidad es nuestra realidad […], es principalmente a través de la virtualidad como procesamos nuestra creación de significado" (Castells 2006a 230). La virtualidad constituye así una "sociedad interactiva" donde "los

nuevos medios de comunicación electrónicos no se alejan de las culturas tradicionales, sino que las absorben" (Castells 2006a 403). En este sentido es como se constituye la era de la información bajo el entorno multimedia de Internet: "*el rasgo más importante del multimedia es que captura dentro de sus dominios la mayor parte de las expresiones culturales en toda su diversidad"* (*Id.* 405).

Por lo tanto, si lo virtual se hace real por los procesos de virtualización de lo actual y esto se lleva a cabo por las tecnologías de la comunicación e información, que absorben el quehacer del hombre en lo virtual, entonces el elemento multimedia se convierte en unos de los facilitadores de los procesos de socialización virtual. "El poder de la imagen es primordial. YouTube ha sido probablemente una de las herramientas de movilización más poderosas" (Castells 2012 214) que, por su alto contenido multimedia, por un lado crea un entorno simbólico social, elaborando una representación virtual de la realidad, y por otro, educa a quien con deseos de aprender le ofrece un abanico de posibilidades en audio, video y texto de un sinnúmero de informaciones educativas que están dispuestas y la mano. El proceso de socialización consiste en que pase de ser una mera información consumida a algo verdaderamente significativo a modo de conocimiento. De nada sirve tener un conglomerado de informaciones de todo tipo si el sujeto no supera el estadio de la mera información; hay que ir más allá: a las posibilidades que la multimedia ofrece para el conocimiento.

La multimedia es fascinante, atractiva e innovadora. Hace que se activen en nuestros procesos mentales una serie de elementos que simultáneamente están construyendo conocimiento. Oír, escuchar y ver intervienen a la vez en el milagro del conocimiento; pero sin una debida formación crítica el aprendizaje se queda en la mera información superficial.

Concluyamos diciendo que los medios de comunicación se han convertido en la manera totalizante de comprender la realidad, dando lugar a una forma de ser en el mundo imbuido en la virtualidad. La posmodernidad ha sido impulsada por los medios de comunicación configurando una nueva forma de entender los lazos sociales virtuales y sus elementos constitutivos: lo político,

social, cultural, educativo, económico y militar. La "era de la información" hace posible que los lazos sociales virtuales se configuren a partir de Internet, haciendo viable la "cultura de la virtualidad real". Por lo tanto, Internet es actualmente un elemento indispensable para generar procesos de acción política en red, la consolidación o fragmentación de la identidad entre la representación virtual y actual del ser, y la interactividad con las múltiples informaciones diseñadas en las diferentes modalidades que ofrece la multimedia actualmente.

III
LA VIRTUALIZACIÓN Y LA EDUCACIÓN

En el capítulo anterior nos dedicamos de manera especial a profundizar la relación entre la virtualización y lo social, en tres aspectos: los procesos de subjetivación, la constitución del lazo social virtual político desde los modos de participación del ciudadano digital en la sociedad red, y el dispositivo multimediático de la información en la red. A la luz de estos aspectos, es posible considerar que hoy en día lo virtual se constituye como una forma de representar la realidad a tal punto de crear un entorno simbólico cuya función es fundar una opinión generalizada entre los ciudadanos digitales, toda vez que la cultura de la virtualidad real se convierte en la forma concreta para difundir los valores que caracterizan a la sociedad contemporánea. El objetivo de este capítulo es reflexionar acerca de la relación entre virtualización y educación. Esto con el fin de saber en qué modo opera la virtualización como forma de socialización y de develar la estructura subyacente en los entornos educativos virtuales y los eminentes retos que se plantea la educación imbuida en la virtualidad.

La educación está atravesada por la virtualidad. Prueba de ello es la sobreabundancia de informaciones que actualmente circulan en un salón de clase: el profesor con su *"Video Beam"* proyectando tal o cual video, imagen o presentación, los estudiantes conectados a sus dispositivos como si no habitaran el espacio educativo, la fugacidad de los aprendizajes generada por la inmediatez y simultaneidad de las informaciones… Esto ha hecho que el saber, en vez de convertirse en conocimiento, se vuelva mera información sobre el mundo actual-real en lo virtual-real, ocasionando la falta de conexión vital y referencial entre el conocimiento y la experiencia de vida de las personas. Por tanto, en la era de la información, el conocimiento se convierte en algo desechable, utilitario y sin sentido porque no dice nada a la experiencia vital del sujeto virtual. Por esto, hoy la educación debe apuntar a la formación de la personalidad del sujeto virtual que, imbuido en lo virtual, en la *modernidad líquida,* no llega a redescubrir la esencia de su existencia: el

sentido de la vida. (*Cf.* Bauman 2005). Una educación desde la personalidad sería una respuesta loable ante un mundo informacional caótico.

La tesis que se defiende en este capítulo es la siguiente: *la virtualidad ha influenciado de manera significativa el espacio educativo. La sobreabundancia de informaciones que circulan en el ciberespacio son prueba de la multiplicidad de conocimientos que están dispuestos y a la mano en Internet. Sin embargo, la conciencia educativa está siendo afectada por la virtualidad, fragilizando los procesos mentales en los estudiantes al no atreverse a pensar por sí mismos; la inmediatez y la facilidad para acceder a la información es algo alarmante porque no permite al sujeto virtual generar procesos significativos de pensamiento, toda vez que el conocimiento se convierte en mera información desechable. Más que la consulta de informaciones vagas disponibles en la red, la educación debe apuntar hacia la formación de la personalidad, al redescubrimiento de la misma existencia que, bajo el asedio de lo virtual, no da lugar a otras formas de representación. El reto es lograr, a través de una conciencia educativa crítica frente a la virtualidad, la asunción de una actitud capaz de promover al sujeto virtual como actor de su propio conocimiento.*

Con este fin presento el siguiente esquema argumentativo. En el primer apartado desarrollo las características del espacio educativo en la virtualidad; entiendo por espacio educativo todos aquellos elementos que hacen posible el milagro del conocimiento; esto desde un sentido amplio, no limitando la reflexión educativa a lo meramente institucional. En el segundo apartado reflexiono acerca de la relación entre virtualidad y educación. No cabe duda que la educación, al ser una actividad social, está siendo afectada por la virtualidad en la que sujetos virtuales pretenden conocer el mundo actual-real por medio del mundo virtual-real. Y por último se presentan algunos retos de la educación virtual contemporánea, con el fin de formular las principales urgencias en un mundo cuyo referente ha sido superpuesto por lo virtual-real, donde la representación del mundo se funda en la imagen.

1. El espacio educativo virtual

El objetivo de este apartado es reflexionar acerca de las características de la educación entendiéndola en su sentido amplio, no restringiéndolo a lo institucional. Esto con el fin de identificar cuál es el espacio educativo que hoy predomina en nuestro ambiente social convirtiendo a las personas en *homo videns* (Sartori 1998), en sujetos virtuales *tele-dirigidos*. Ya se ha dicho que, por la supremacía de lo virtual en la actual representación del mundo, se puede hablar de una virtualidad real capaz de crear un entorno simbólico respecto a la opinión pública, a la forma de concebir el mundo y la forma por la cual se conoce lo real; por tanto, todo el quehacer de la persona se ve influenciado por la representación virtual del mundo. Una de las influencias significativas del mundo virtual en lo social es la educación virtual.

Se entiende por educación virtual todo aquello que permite transmitir valores culturales educativos del mundo actual-real y virtual-real, en formato de audio, texto, video o imagen. Estos valores son de alguna manera presentados de manera intencionada para crear un entorno simbólico entre los sujetos virtuales. No es en vano que, por medio de lo digital-virtual, la industria del entretenimiento, el capitalismo informacional y la producción en serie propaguen valores institucionales como el consumo, el goce, lo pasajero y el facilismo. En el mundo virtual-real, se desarrollan permanentemente procesos de aprendizaje, de adhesión a la cultura de la virtualidad real en la que el sujeto cognoscente virtual se convierte en el protagonista de su propio conocimiento, toda vez que no hay un tutor especializado que oriente y guie la labor educativa. Por lo tanto, el milagro del conocimiento depende en gran medida del sujeto virtual cognoscente y de la veracidad de la información dispuesta en la red. Al respecto, Sartori afirma que la información no es conocimiento; por lo tanto, el milagro del conocimiento se da sólo en la medida en que el sujeto virtual discierna de manera crítica lo que está dispuesto en la red de manera condicionada.

El milagro del conocimiento es producto de la reflexión crítica y concienzuda de los contenidos en cuestión. Se entiende por reflexión crítica aquella capacidad que permite al sujeto cognoscente acceder de manera metódica al

conocimiento. En la modernidad, el problema del conocimiento giró en torno a la relación entre el sujeto y el objeto y la preeminencia de uno de estos: por un lado, el racionalismo con Descartes, y por otro lado el empirismo inglés con representantes como Hobbes, Locke, Hume. Sin embargo, ninguna de estas corrientes resolvió el problema del conocimiento. El racionalismo por su lado se negaba a aceptar que el hombre accede al conocimiento por medio de la experiencia; el sujeto con la razón es capaz de construir su propio conocimiento. (Descartes). El empirismo por su parte afirmaba que la única forma de acceder al conocimiento era por medio de la experiencia, es decir, que en el hombre se da primero la experiencia que luego es analizada y sistematizada por la razón (Locke). Se deduce, entonces, que la experiencia se convierte en la condición por la cual se adquiere el conocimiento.

Estas posturas son superadas con los aportes a la teoría del conocimiento que hizo Kant en la *Crítica de la razón pura,* en la que sintetiza el lugar correspondiente a estas dos formas de acceder al conocimiento, la razón y la experiencia, en el proceso cognitivo de la persona, postulando una actitud constructivista. Con el sujeto transcendental que produce categorías se daba paso a la idea de una persona con capacidad crítica para obtener conocimiento. Heidegger (2003 322) replantea el postulado de Kant, afirmando que el yo transcendental no piensa en sí mismo ni para sí mismo, sino que el yo pienso piensa en algo. Ese “algo” hace parte del mundo como entramado de relaciones entre el *Dasein* y las cosas que salen al encuentro como el objeto técnico o el objeto contemplativo. En este sentido, el acto del pensamiento se fijará en las cosas por las cuales el sujeto tiene relación en el mundo. Pensar en algo significa pensar en el mundo. Pensar en el mundo es conocer los fenómenos sociales que se desenvuelven diariamente en la construcción simbólica de ese mundo.

Si partimos de este postulado epistemológico, que es la condición existenciaria del hombre, entonces el milagro del conocimiento se da en la medida en que, de manera consciente, por el ejercicio del pensar en relación con el mundo, se haga una reflexión crítica sobre ese “algo” que hace parte del mundo. Algo puede ser un objeto, una idea, una persona, un lugar, entre otros. “Algo” en el mundo virtual-real es información. Como pronombre

indeterminado le da cabida a todo lo que hay en el mundo entendido a la manera de Wittgenstein como espacio lógico (*Tractatus* 2.202). En definitiva, si pensar en algo en el mundo hace parte indispensable para el milagro del conocimiento, entonces ¿qué pasa en un mundo cuya representación se funda en lo virtual? ¿Es posible pensar en un escenario educativo virtual capaz de generar en el sujeto cognoscente virtual un conocimiento?

Uno de los escenarios educativos virtuales que entabla una relación con el yo cognoscente virtual, con los "algos" del mundo es Internet:

> Internet como imitadora de la realidad [es] capaz por ejemplo de permitir una comunicación entre usuarios muy parecida a la que se realiza cara a cara. La simulación de todo tipo de objetos, fenómenos, situaciones y procesos convierte Internet en una realidad paralela, que no irreal o ficticia, que adquiere poco a poco un estatus propio. De este modo se adjetivan como virtuales todos los fenómenos que se producen en la red, pues en algún sentido emulan a otros parecidos del mundo real: comunicación virtual, enseñanza virtual, aprendizaje virtual, trabajo virtual, comunidad virtual, etc. (Coll & Monereo 25-26).

En efecto, Internet está educando constantemente a millones de personas que diariamente hacen de su realidad una virtualidad en tanto que emula el mismo acto del conocimiento. Al consultar cualquier información, leer un periódico *on-line*, descargar un libro digitalizado, informarse sobre los problemas de orden mundial, al buscar la tabla de promociones de cualquier establecimiento o simplemente entretenerse en la multimedia, el sujeto que accede a dicha información está estableciendo procesos cognoscitivos que dan lugar al conocimiento. ¿Cómo es posible generar un entorno simbólico que dé pie a que los sujetos virtuales se unan a la opinión *tele-dirigida*? El acto de conocimiento está a la base de la comprensión. Si para Heidegger (2003) un modo de ser del *Dasein* es la comprensión, entonces el conocimiento se convierte en un proceso consustancial a la vida del hombre. Conocer implica la existencia: conozco algo sobre el mundo que interpela y da sentido a la vida. Sin embargo, en la era digital no se conoce "algo" de manera crítica fácilmente porque la sobreabundancia de informaciones dispuestas en la red imposibilita la autorreflexión de la existencia. Esta imposibilidad impide al sujeto virtual cognoscente ver más allá del mundo virtual-real a tal punto que

su existencia queda relegada al plano de lo virtual. Por esto dominar la técnica se convierte en una necesidad existencial de la persona en tanto que no podemos dejar que sea la técnica la que tome el control de nuestra vida. El objeto técnico debe estar subordinado al hombre y no el hombre a la técnica. Actualmente pareciera que el *Dasein* se convirtiera en una extensión de la máquina y no la máquina en una extensión del hombre. Someter la técnica se convierte en una necesidad para que el hombre comprenda toda su existencia libre de la influencia externa que encubre una visión auténtica de ser en el mundo. Por tanto, conocer no es simplemente tener acceso a tal o cual información, es discernir sobre dicha información para asumirla en la estructura cognitiva personal. Si bien la información no es conocimiento, es posible que esa información se convierta en conocimiento en el sujeto virtual por medio de la autorreflexión crítica.

Si actualmente el conocimiento se hace posible de modo predominante en el escenario educativo virtual (Internet), entonces el simulacro de las simulaciones que hace viable la cultura de la virtualidad real se convierte y se efectúa como una forma de socialización. Entiéndase por *socialización* la forma por la cual el hombre se construye como ser social. En este sentido, la socialización es un proceso que de forma predominante lleva a cabo el mundo digital. ¿Cuántos niños y jóvenes actualmente sólo conocen del mundo lo que ofrecen los medios de comunicación social? “En la medida en que niños y adolescentes acceden al uso de Internet, se incrementan las posibilidades de participación en nuevos ámbitos comunitarios y el acceso a nuevas fuentes de significado” (Coll & Monereo 67). Por lo tanto, la relación que existe entre el simulacro y la cultura de la virtualidad real se da en la medida que hoy en día la cultura está plagada de simulacros virtuales que hacen parte de los procesos de socialización. Al ser la virtualidad una forma de entender la realidad, consiguientemente, la virtualización se comprende como un modo de socialización, donde la persona se integra con el escenario educativo virtual. Una forma concreta de entender la socialización desde virtualización es la educación *on-line.* Los procesos educativos están siendo cada vez más influenciados por la realidad virtual, toda vez que el saber mismo ha sido virtualizado convirtiéndose “lenguaje de máquina” (Lyotard 1989).

La educación virtual es uno de los simulacros que están tomando fuerza en la actualidad. "La virtualidad está presente de manera cada vez más generalizada en todo el ámbito educativo" (Gros 156). Actualmente se habla de educación interactiva y ambientes virtuales de aprendizaje donde la reflexión sobre enseñar y aprender en la era digital se convierte en un tema de vital importancia (*Cf.* Rodríguez 2006b). Si la educación tiene una función socializadora y actualmente se habla de educación interactiva virtual, entonces es posible concebir que bajo el gran simulacro educativo que ofrece Internet, se adelantan procesos de socialización donde las personas consumen, conocen, indagan, investigan y aprenden de la información dispuesta en la red para que así, conociendo su realidad, sepan cómo interactuar con ella. Por ejemplo, en la plataforma virtual *miriadax* (miriadax.com), un conglomerado de personas a escala global estudian un tema de interés, lo aprenden y se unen a la comunidad del saber virtual. Al respecto, Castells afirma que lo más importante en un proceso educativo virtual es la capacidad de aprender a aprender (*Cf.* Castells 2001a 100). Es como si "fuera un escenario global y omnipresente, una especie de "mega-centro educativo", en el que la ubicuidad de las TIC [Tecnologías de la Información y la Comunicación] y el desarrollo de las tecnologías móviles y de las redes inalámbricas hacen posible el aprendizaje prácticamente en cualquier lugar y situación" (Coll & Monereo 45).

En este sentido, la educación virtual interactiva en Internet exige de parte del sujeto que estudia la capacidad de aprender a aprender. Un proceso cognitivo virtual busca generar, por el uso de herramientas tecnológicas de comunicación e información, un "aprendizaje multimedia [para] comprender cómo la disposición multicodificada de elementos diversos promueve [o no] un mejor aprendizaje" (Rodríguez 41). En efecto, la educación interactiva virtual se basa en la integración y desarrollo de diversas herramientas virtuales que se forman con audio, texto y video.

Las herramientas virtuales de aprendizaje permiten procesos sensoriales simultáneos al integrar audio, texto y video en una presentación multimedia. En una exposición virtual se puede presentar un video, escuchar un audio, ver diversas imágenes, leer un texto y a su vez generar procesos de aprendizaje

significativos. Si "el mundo sensorial está directamente vinculado a las disposiciones de participación y ocupa un lugar destacado en la teoría de la comunicación o en la pragmática comunicacional" (Silva 138), entonces la capacidad sensitiva, dentro del escenario virtual de aprendizaje, tiene un papel relevante en el desarrollo cognitivo de la persona. Si el medio interactivo garantiza un aprendizaje significativo es porque sabe integrar diversas actividades sensoriales que ayudan a fortalecer los procesos educativos. Estamos insertos en la "sociedad de la información", "la sociedad red" donde es loable y pertinente desarrollar una capacidad que, además de permitir un aprendizaje significativo en la educación interactiva virtual, permita discernir las diversas informaciones que están publicadas en la red: es esto lo que significa aprender a aprender. Si bien, Internet actualmente constituye un modo de socialización donde la persona conoce el mundo virtualizado, sin embargo, no siempre se garantiza que haya procesos de aprendizaje significativos, y de igual forma, no hay manera de garantizar que toda la información subida a la red sea veraz. En todo caso, sólo es posible discernir las informaciones en la red siempre y cuando se construya una mentalidad crítica que sepa distinguir entre lo actual y lo virtual, y entienda que los simulacros que hacen posible la socialización por la virtualización deben ser sopesados para no caer en el embeleco virtual del mundo.

Estamos viviendo una oleada informacional que impregna la cultura y la forma de conocer lo real:

> En estos momentos podemos observar la primera oleada de niños, familias y escuelas donde la interacción cultural es mediada a través de ordenadores y otros tipos de medios digitales […]. Estos artefactos están cada vez más conectados a Internet, de modo que el entorno sociocultural de estos niños y sus padres incluye un ámbito absolutamente novedoso como el ciberespacio en el que se promueven nuevas prácticas antes jamás imaginadas. Los cambios que en un futuro muy próximo serán posibles gracias a lo que se ha denominado la banda ancha, capaz de transportar grandes volúmenes de información que puede expresarse a través de interfaces multimodales, hacen que cualquier análisis se convierta en obsoleto en muy poco tiempo (Coll & Monereo 69).

Nuestra cotidianidad ha sido inundada por el escenario virtual educativo. La información fluye, cambia, muta, se transforma, crea y hace que sea posible el mundo virtual-real en el mundo actual. Por esta razón, la información sobre tal o cual tema rápidamente pasa de moda a menos que sea de interés redundante para la sociedad de consumo. En todo caso, "la utilización combinada de las tecnologías multimedia e Internet hace posible el aprendizaje en prácticamente cualquier escenario (la escuela, la universidad, el hogar, el lugar de trabajo, los espacios de ocio, etc.)" (Coll & Monereo 76). Actualmente no es necesario acudir a las fuentes de información tradicionales como la biblioteca de la universidad para conocer "algo" sobre el mundo. Antes bien, la biblioteca ha sido virtualizada y con ella todo el saber del hombre sobre el mundo actual. En un futuro muy próximo, Internet se convertirá para muchos en la única fuente de información, la fuente de todo conocimiento sobre el mundo actual-real, a tal punto que lo que no esté en la red es como si no existiera. De todos modos, los escenarios virtuales educativos están informando constantemente sobre los "algos" del mundo.

Por esto, el escenario virtual educa constantemente en tanto que ofrece información sobre "algo" en el mundo. Sin embargo, aunque estos contenidos sean conocimientos en el mundo actual real, en lo virtual-real no dejan de ser mera información. La red está inundada por múltiples informaciones sobre el mundo y no cabe duda que todo se convierte en información. Pasar de la información a la formación, por medio de la apropiación crítica de lo que se conoce a través de la red, se convierte en el punto de partida para hacer que la información se transforme en conocimiento. Hoy se pretende conocer el mundo actual por medio de lo virtual, dejando de lado la experiencia actual como fuente primaria del conocimiento. Así, ver un documental sobre las formaciones rocosas o sobre el origen de la vida, o un videoclip explicando cualquier tema, se convierte para muchos en la única fuente de información que tendrán respecto al tema, porque está fundada en esa forma de representar lo real en lo virtual como información verídica y universal. Si antes las enciclopedias hacían un compendio de la historia universal en sus aspectos más relevantes, las enciclopedias virtuales contemporáneas absorben toda la realidad en cantidades de información y la presentan al usuario en forma de video, texto o audio.

Internet es un entorno virtual que se caracteriza no sólo por la inmediatez, sino también por la flexibilidad de las informaciones. La flexibilidad de la red consiste en la posibilidad de acceder a la información, pero también de producirla al subir información a la red. Por ejemplo, en la red Internet hay muchísima información de todo tipo para fines específicos. Dicha información debe ser valorada por el usuario que dará cuenta de si es veraz, útil y confiable. Sin embargo, lo que esto significa es que si hay simulacros virtuales que hacen posible procesos de socialización en el mundo, éstos deben ser sopesados por la capacidad crítica de aprender a aprender; en otras palabras, quien construye el conocimiento de manera significativa por medio de Internet es el sujeto virtual que aprende.

En conclusión, la educación virtual se debe caracterizar por ser un "ambiente de circulación […] de conocimientos que es generado por los lazos comunitarios; así el intercambio de capacidades [se da] por la colectivización de los saberes" (Silvio 49), donde la información y el saber están disponibles en el marco de la sociedad red. De ahí la importancia de caracterizar los ambientes virtuales de aprendizaje como entornos que proporcionan un conocimiento acerca del mundo tanto real como virtual. Se conoce el mundo actual a través del mundo virtual creando en ocasiones una representación vaga de la realidad actual. Asimismo es importante que el sujeto que interactúa con la información desde su capacidad crítica aprenda y asuma el conocimiento. Si, por ejemplo, una persona con el deseo de aprender en la sociedad red utiliza ambientes virtuales de aprendizaje, pero no tiene criterios para discernir qué información aceptar, entonces se llenará de todo y no aprenderá nada. Por el contrario, quien discierna lo que es mejor para su desarrollo integral sabrá qué informaciones son buenas para su formación. En efecto, si la virtualidad es una forma de socialización es porque *la virtualización de la realidad es una dinámica social del mundo contemporáneo en tanto que hoy los sistemas sociales tienen su máxima expresión en las tecnologías de la comunicación e información, donde el gran simulacro digital captura lo actual y se instaura la "cultura de la virtualidad real"*. La educación virtual se convierte en la forma privilegiada para establecer en la cultura procesos de socialización a escala global.

2. La virtualización educativa

En el apartado anterior se trató de dar cuenta de la relación entre la virtualidad y la educación, concluyendo que en la actualidad hay una gran incidencia de los medios virtualizantes de la realidad en los procesos educativos, constituyéndose la virtualización como un modo de socialización que, por un lado, atrapa la cultura y la ofrece en cantidades de información, y por otro, se erige en la forma privilegiada por la cual muchos de nosotros conocemos la realidad tal cual es. Pretendemos conocer lo actual por medio de lo virtual. El presente apartado se centra de manera especial en analizar la influencia que tiene la "cultura de la virtualidad real" en los escenarios educativos que cada vez más pretenden apropiarse del mundo virtual por medio de la tecnología educativa, toda vez que para transmitir un conocimiento se nos hace imprescindible la utilización de los medios digitales. Prueba de ello es la sobreabundancia de dispositivos en los centros educativos que, por un lado, permiten que se tenga un conocimiento presentado de forma interactiva, pero, por otro lado, afectan el proceso cognitivo de aprendizajes significativos, haciendo que el conocimiento sea algo desechable (Bauman 2005).

Tener dispositivos como medios para el fin educativo no es algo inicuo en sí mismo. Antes, por el contrario, facilita al educador la creación de un entorno educativo de aprendizaje capaz de captar la atención sensitiva de todos. Los medios despiertan una fascinante atracción al público. Sin embargo, el problema radica en que dejen de ser medios para volverse fines, y lo que es más alarmante, que reemplacen al educando en los procesos de aprendizaje mientras las fuentes de información y conocimiento se restrinjan a los contenidos que presentan los medios de comunicación. Un dispositivo como un *laptop*, conectado a Internet, *permite* a un educando conocer muchísimas cosas sobre el mundo, el pensamiento, el hombre, la historia, las ciencias, biografías de personas importantes en la sociedad, entre otros, pero también puede suplantar al sujeto cognoscente en tanto que queda desplazado por la máquina.

La máquina en sí misma se comporta como una extensión del cuerpo, pero no puede convertirse en un sustituto de nuestras capacidades. Por lo tanto, no se

puede dejar que la máquina suplante la capacidad de aprendizaje. Sin embargo, no se trata de negar que la máquina proporciona información sobre el mundo; lo virtual se convierte en una forma de representar la realidad, pero no es la única. De lo que se trata, por tanto, es de asumir una actitud crítica sobre lo que nos ofrecen los medios de comunicación que muchas veces se limita a ser información condicionada y acomodada. No es extraño para nosotros que los medios masivos de información lo que pretenden es generar un entorno simbólico capaz de aunar la opinión pública sobre algún tema (*Cf.* Sartori), cuyo fin no es el conocimiento sino la información. Ver el noticiero en la televisión es ver grandes cantidades de información sobre la realidad nacional e internacional en tiempo record; no se ha terminado de transmitir una noticia cuando aparece la otra; y al final algunas informaciones quedan en el hombre *tele-dirigido* (Sartori), pero no van más allá de la mera información, y menos aún cuando dicha información no tiene nada que ver con la vida, la experiencia del espectador. Quien hace de lo virtual-real su única forma de conocer lo actual-real opera como el que quiere conocer toda la ciudad sólo viendo desde una ventana; ver sólo desde una ventana privándose de los otros lados no da paso al conocimiento sino a la información del mundo desde una sola perspectiva.

Si la pantalla lo único que proporciona son informaciones, ¿cuál es su influencia sobre el conocimiento? ¿Es posible conocer a través de los medios tecnológicos o simplemente me puedo informar? ¿Acaso el conocimiento sólo se da en el mundo actual-real y no en el virtual-real? Si se da en lo virtual, ¿cuáles son las características contemporáneas de dicho conocimiento?

Conocer hace parte de los procesos naturales del ser humano en tanto que es producto de la comprensión de la vida en relación con su entorno vital. En efecto, comprender la vida desde lo que acontece en la cotidianidad es una forma de darle sentido a la existencia (Heidegger). El hombre debe autocomprenderse permanentemente en tanto que, a la base de la comprensión, está supuesto el sentido de la vida. Ahora bien, en todo comprender se produce un entender que a su vez da lugar al conocimiento. En este sentido, conocer es resultado de la comprensión inicial del sentido de la vida. No se comprende un conocimiento de algo del mundo si no tiene

estrecha relación con la experiencia vital del sujeto cognoscente. En positivo sería, todo conocimiento significativo responde a las experiencias vitales del sujeto que conoce.

Empero, si vivimos en una época en que lo virtual se caracteriza por la inmediatez y la simultaneidad de la información, este vértigo imposibilita, a nuestro modo de ver, que el hombre pueda generar procesos de aprendizaje significativos mientras no tengan estrecha relación con su experiencia vital. La imposibilidad de tener conocimientos significativos estriba en que, al ser todo tan inmediato, la misma vida queda en la superficialidad de la existencia, impidiendo que la persona no tenga más que meras informaciones sobre el mundo actual en lo virtual, mientras los aprendizajes para el sujeto virtual cognoscente se limiten al instante presente virtual que le ofrecen los medios de comunicación.

Adquirir un conocimiento significativo es resultado de un esfuerzo por reflexionar y asimilar dicho conocimiento, sustentado por un vínculo vital y referencial. El conocimiento significativo se refiere al vínculo vital, a la capacidad de un conocimiento de compaginar con la experiencia vital del sujeto que conoce, en la medida en que dicho conocimiento tenga un referente en el mundo. Sin embargo, dichos vínculos en ocasiones son precarios, y más cuando la existencia sucumbe a la superficialidad de los medios de comunicación. Dicho síntoma, la falta de vínculos vitales y referenciales del conocimiento, es producto de lo que Bauman denomina *"síndrome de la impaciencia"* (2005), en la que "el tiempo es un fastidio y una faena, una contrariedad, un desaire a la libertad humana, una amenaza a los derechos humanos y no hay necesidad ni obligación de sufrir tales molestias de buen grado" (Bauman 24). La sociedad contemporánea se caracteriza por la impaciencia debido a la velocidad con que cada vez más millones de sujetos actuales virtualizan su existencia (por ejemplo, creando un avatar o un perfil identificatorio), hundiendo de este modo su existencia en lo virtual. Al fin y al cabo, la falta de vínculos vitales y referenciales hace que la información no penetre la estructura del sujeto cognoscente virtual, toda vez que dicha información no sea significativa y no pase por la capacidad crítica de aprender a aprender.

En este sentido, el conocimiento significativo tiene que penetrar las estructuras cognoscentes del sujeto que asume tal conocimiento. Si se queda en el estatuto de la memoria es sólo información sobre algo, pero si penetra la vida misma del sujeto se convierte en conocimiento significativo afectando la memoria retencional de la persona. De ahí la importancia que los educadores y los padres de familia asuman una actitud seria frente al proceso educativo que llevan adelante con sus niños y jóvenes:

> el «mundo vital» de la juventud contemporánea, compuesto desmañadamente con porciones de sus experiencias vitales, ya no se parece a los pasadizos ordenados, sólidos y «aprendibles» de los laberintos «de ratones de laboratorio» que hace medio siglo se utilizaban para explorar los misterios de la adaptación a través del aprendizaje (Bauman 26-27).

En la modernidad, "*la educación tenía valor en la medida en que ofreciera conocimiento de valor duradero"* (Bauman *25*). Por ejemplo, afirmar que la gravedad es un fenómeno físico que hace que todos los cuerpos se sientan atraídos al centro de la tierra, era una verdad indubitable. En la modernidad, la educación era un proceso paulatino vivido de manera intensa en los primeros años de vida de la persona y prolongado de forma continua a toda la existencia. Esta concepción no está del todo superada. Sin embargo, el supuesto de vivir de manera intensa la relación de conocimiento en los primeros años de vida, ya no tiene lugar porque hacemos de nuestro conocimiento algo sin referente y sin vida. Conocer por medio de la tecnología educativa es válido en la medida en que el sujeto cognoscente virtual asuma con responsabilidad la tarea de la educación. Pero si no se ha formado al sujeto cognoscente en la responsabilidad, en el descubrimiento de su personalidad y en el escudriñamiento del sentido de la vida, su relación con la tecnología, en vez de ser autónoma, será una especie de subordinación al dispositivo. ¿Qué ocurre con una persona cuyos primeros años de vida transcurren bajo el sometimiento al dispositivo digital? ¿Qué clase de conocimiento tendrá sobre el mundo? Si la representación del mundo se desde los primeros años de existencia se forma en lo virtual, no cabe duda de que el conocimiento del mundo será sólo información. Según Sartori, información no

es igual a conocimiento en tanto que la información nos proporciona datos sobre algo en el mundo; en cambio el conocimiento nos vincula con los «algos» constitutivos del mundo. El vínculo entre el conocimiento y la vida es lo que hace viable un aprendizaje significativo. Podemos tener aproximaciones vitales al mundo por medio de la información, pero no una estrecha vinculación con la vida, mientras no haya la posibilidad de que el sujeto cognoscente virtual adquiera una capacidad responsable frente al conocimiento.

La educación virtual no será posible si el sujeto cognoscente virtual no asume responsablemente el proceso de formación. Con la asunción de este valor es posible que por medio de lo virtual se conozca el mundo actual, en sus debidas proporciones, toda vez que en lo virtual se funda un mundo posible (Levy 1999). Un mundo posible es un mundo que está en potencia. El mundo que ofrecen los medios de comunicación a través de los dispositivos es un mundo en potencia, que llega a establecer parámetros en lo actual-real por medio del proceso de actualización. En este sentido, la educación opera en lo virtual si está en posibilidad de ser actualizada. La actualización es un proceso que se lleva a cabo por el sujeto cognoscente virtual responsable. Éste se caracteriza por la capacidad de hacer real lo virtual en lo actual. No se trata simplemente de una asociación entre lo virtual-real y su correspondiente en lo actual-real, sino la posibilidad de ser en el mundo actual por medio de la actualización. Así, cuando una persona consulta una información, dicha información pasa a ser conocimiento sólo en la medida en que pueda ser actualizada en el mundo actual-real; y aún más, será un aprendizaje significativo en tanto que establezca vínculos vitales y referenciales en el mundo del sujeto cognoscente.

En conclusión, la virtualización educativa ofrece al sujeto cognoscente la posibilidad de acceder a la información. Ésta sólo llega a ser conocimiento en la medida en que se discierna de manera responsable lo dispuesto en la red. Además, sólo será un conocimiento memorizado si no cala en la estructura vital de la persona, si no establece vínculos referenciales con el mundo. Al hacer posible el vínculo vital y referencial, el conocimiento que ofrecen los dispositivos virtuales será significativo. La significatividad del conocimiento es viable en tanto que al sujeto cognoscente virtual le signifique dicho

conocimiento. Algo en el mundo significa si tiene un referente en la realidad y además establece un vínculo vital necesario.

3. Retos de la educación en la era virtual

En el apartado anterior se analizaron las características del conocimiento en la era virtual, su posible incidencia en el mundo actual-real y su vinculación con la experiencia vital del que conoce. En el presente apartado se dará cuenta de algunos retos que plantea la educación en la era virtual, con el fin de reflexionar cuáles son las cuestiones más apremiantes de nuestra contemporaneidad en relación con la educación, la significatividad del conocimiento y la transformación del medio social.

La educación como un modo de socialización de la cultura opera actualmente como un modo de actualización de lo virtual en tanto que, al pertenecer a una sociedad informatizada (Lyotard 1989), la "cultura de la virtualidad real" tiende a actualizarse en el sujeto cognoscente virtual. Nuestra cotidianidad está inundada por los dispositivos que hacen de nuestra virtualidad una realidad calando en todo el escenario de la vida social. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) operan como facilitadores de información. Hoy en día, los múltiples escenarios virtuales necesitan de las TIC para establecer procesos de significatividad cognoscitiva, toda vez que por medio de la multimedia se puede integrar audio, texto, video e imagen permitiendo distintas formas de conocer por medio de los sentidos.

> La valoración del estado actual de incorporación de las TIC a la educación formal y escolar, así como las previsiones sobre el futuro a este respecto, varía en función de la potencialidad educativa que se atribuye a estas tecnologías y consecuentemente de los objetivos que se persiguen con su incorporación. Si las TIC se contemplan como herramientas de búsqueda, acceso y procesamiento de la información cuyo conocimiento y dominio es absolutamente necesario en la sociedad actual, es decir, si se contemplan como *contenidos curriculares,* como objeto de enseñanza y aprendizaje, la valoración es relativamente positiva y las perspectivas de futuro optimistas (Coll & Monereo 96).

En efecto, no hay que subestimar la influencia que tiene la virtualización del mundo en la educación y los retos apremiantes que se plantean en un mundo cuya representación se funda en lo virtual. No se trata simplemente de una incidencia temporal; antes bien, la tecnología digital inunda nuestra cotidianidad a tal punto que se ha convertido en criterio indispensable para conocer la realidad. Por esto, una de las cuestiones más urgentes de nuestra contemporaneidad es *formar a los sujetos cognoscentes virtuales en la asunción de una capacidad que les permita discernir la información dispuesta en la red, porque hoy no se consulta información sino que se consume información:*

> El consumismo de hoy no se define en la acumulación de cosas sino por el breve goce de esas cosas. [Asimismo] el conocimiento se ajusta al uso instantáneo y se concibe para que se utilice una sola vez: los conocimientos listos para el uso instantáneo e instantáneamente desechable de ese estilo que prometen los programas de *software* (Bauman 29).

Consumir se ha convertido en una tarea cotidiana de nuestra contemporaneidad. Al consumir información, ésta deja de ser conocimiento y pasa a ser desechable por el mismo hecho que responde de manera inmediata a las necesidades del que consume. Por ejemplo, en una clase se deja una tarea sobre tal o cual tema. El estudiante consulta en la red la información sobre el tema con el único fin de cumplir la tarea. Si al estudiante no le interesa en absoluto lo consultado no pasa del estatuto del consumo. "En realidad el problema del aprendizaje multimedia es comprender cómo la disposición multicodificada de elementos diversos promueven o no un mejor aprendizaje" (Rodríguez 41). Multimedia puede facilitar procesos de aprendizaje significativo en la medida que el sujeto cognoscente virtual establezca procesos de reflexión sobre lo consultado en la red. La tarea más común de los centros educativos escolares consiste en el consumo de información. Por esto el reto que se nos plantea aquí es *escudriñar la manera para que la información consultada en la red no se quede en el estatuto del consumo sino que transcienda generando vínculos de referencialidad.* "Las herramientas se producen socialmente, pero una vez producidas están ahí como un elemento más del mundo que debe ser usado, según las competencias de cada persona"

(Rodríguez 32). Por esto, los dispositivos digitales no dejan de ser meras herramientas para el fin educativo, medios que facilitan el proceso de aprendizaje.

Un segundo reto apremiante para la educación en la era virtual es *el descubrimiento del sí mismo basado en la personalidad.* Consultar ahora información es mucho más fácil que años atrás. El problema educativo actual no trata sobre cómo acceder a las fuentes de información disponibles, ya que el saber ha sido informatizado y está siempre disponible en la red. Hoy la cultura en general ha sido virtualizada, y con ella, las fuentes de conocimiento. Basta que salga un libro publicado en la imprenta y en breve será digitalizado y subido a la red. El problema no es acceder a las fuentes de información. Más bien, uno de los problemas radicales está relacionado con la formación de la personalidad, el descubrimiento de sí mismo y la proyección frente al mundo de la vida. Por esta razón, un educador contemporáneo debe estar en la capacidad de "excavar en la profundidad de su carácter [*sc.* del alumno] y de su personalidad donde se presume que están los yacimientos de precioso y sólido metal pidiendo a veces que se le descubra" (Bauman 40). El mundo que habitamos, atrapado en lo virtual, al parecer está impidiendo que el hombre se interrogue por el sentido de su existencia, toda vez que *lo virtual se caracteriza por la inmediatez y la simultaneidad de la información lo que imposibilita que la persona se detenga a reflexionar sobre su propia existencia.*

El educador contemporáneo debe ser capaz de descubrir *la semilla de bien* que hay en cada uno de sus estudiantes, sus potencialidades más profundas y cuestionar el sentido de la existencia. Esto se logra proporcionándoles espacios de participación distintos a los que ofrece el mundo virtual-digital. Se valora mucho la educación por medio de herramientas que integran de manera fascinante todos los elementos multimedia habidos y por haber; pero es preciso generar otros espacios de participación colectiva en los que el sujeto cognoscente se sienta protagonista de manera activa en el medio social y promueva el desarrollo de capacidades artísticas. "Si al arte le está confiada la más alta posibilidad de su esencia en medio del peligro más extremado, nadie puede saberlo" (Heidegger 1983 106). Sin embargo, en *el arte hay una*

esperanza fundada para la promoción del sujeto virtual en tanto que el arte promueve las potencialidades más profundas y da la posibilidad de ver el mundo con otros ojos; aun cuando éstos estén embelesados bajo la perspectiva de la técnica.

Por último, con el advenimiento de la técnica y el florecimiento de la realidad virtual, es preciso descubrir *un arte de vivir en la era de la información*. "Aún debemos aprender el arte de vivir en un mundo sobresaturado de información. Y también debemos aprender el aún más difícil arte de preparar a las próximas generaciones para vivir en semejante mundo" (Bauman 46). Más que saber sobre nuestra condición actual, sobre el sometimiento de la voluntad humana por la técnica, o sobre la absorción del mundo actual en lo virtual, es cabal preguntarnos por la condición existencial del ser humano en la era virtual. No se trata simplemente de un conocimiento teórico sobre el sentido de la vida. Preparar a las futuras generaciones para enfrentar los retos de un mundo comprendido desde la virtualidad, en el que algunos valores de lo humano –y con ellos la vida– están en riesgo, es la tarea más apremiante para la educación en la era de la información. Aprender un arte de vivir en la era virtual no es otra cosa que saber asumir con responsabilidad la vida tanto en lo virtual como en lo actual. El mundo nunca ha sido ni peor ni mejor en ninguna generación. Nos ha correspondido la era de la información con la virtualización del mundo social, generando una nueva forma de representar la vida desde el dispositivo técnico, que se ha convertido en condición existencial indispensable para el acceso a la sociedad red y la interacción con la cultura de la virtualidad real. Para afrontarlo, *la actitud fundamental que se debe suscitar en nuestro interior es la capacidad de discernimiento*: discernir entre la verdad que ofrece el mundo virtual-actual y el arte para lograr un mundo más humano, o por lo menos, más pacífico.

BIBLIOGRAFÍA

Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro.* Trad. Pedro Rovira. Barcelona: Kairos, 1978.

________. *La ilusión vital.* Trad. Alberto Jiménez Rioja. Buenos Aires: Siglo XXI, 2002a.

________. *Contraseñas.* Trad. Joaquín Jordá. Barcelona: Anagrama, 2002b.

________. *¿Por qué no todo ha desaparecido ya?* Trad. Gabriela Villalba. Buenos Aires, Argentina: Libros del Zarzal, 2009a.

________. *La sociedad de consumo.* Trad. Alcira Bixio. Madrid : Siglo XXI, 2009b.

Bauman, Zygmunt. *Los retos de la educación en la modernidad líquida.* Barcelona: Gedisa, 2005.

Castells, Manuel. *La galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad.* Trad. Raúl Quintana. España: Areté, 2001a

________. *La era de la información. La sociedad red. Volumen 2.*Trad. Carmen Martínez Gimeno. México: Siglo XXI, 2001b

________. *La era de la información. La sociedad red. Volumen 1.*Trad. Carmen Martínez Gimeno. México: Siglo XXI, 2006a

________. *La sociedad red: una visión global.* Trad. Francisco Muñoz de Bustillo. Madrid: Alianza, 2006b.

________. *Comunicación y poder.* Trad. María Hernández. Madrid: Alanza, 2009.

________. *Redes de indignación y esperanza.* Trad. María Hernández. Madrid: Alianza Editorial, 2012.

Coll, César & Carles Monereo. *Psicología de la educación virtual: Aprender a enseñar con las Tecnologías de la Información y la Comunicación.* Madrid: Morata, 2008.

Concilio Vaticano II. *Decreto conciliar Inter Mirifica.* 1963.

Cortina, Adela. *Ética mínima.* Madrid: Tecnos, 2000.

Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo.* Buenos Aires: De la flor, 1974

Dicasterio para la Pastoral Juvenil Salesiana. *La pastoral juvenil Salesiana: cuadro de referencia.* Roma: S.D.B, 2014.

Gros, Begoña. *Evolución y retos de la educación virtual. Construyendo el e-learning del siglo XXI.* Barcelona: UOC, 2011.

Habermas, Jürgen. *El discurso filosófico de la modernidad.* Madrid: Taurus, 1993.

Heidegger, Martin. "La pregunta por la técnica". En: *Ciencia y técnica.* Santiago de Chile: Universitaria, 1983.

________. *Ser y tiempo.* Madrid : Trotta, 2003.

Levy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Trad. Diego Levis. Barcelona: Paidós, 1999.

________. *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio.* Washington: OMS, 2004.

Lyotard, Jean- François. *La condición posmoderna.* Trad. Mariano Antolín Rato. Madrid: Cátedra, 1989.

Méndez, Javier. ‘‘¿Homo ciber-informaticus? Reflexiones introductorias para el debate ético-político sobre las nuevas tecnologías’’. *Signo y pensamiento.* 19(36), (2000): 119-117.

Papa Francisco. *Mensaje para la XLVIII Jornada Mundial de las Comunicaciones Sociales.* Ciudad del Vaticano, 2014.

Moran, Ariel. “La ética de la información y la infoesfera”. *Escritos* Vol. 21, N. 46. (2013): 21-37.

Parlamento Europeo. *Informe final parte I sobre la existencia de un sistema mundial de comunicaciones privadas y económicas.* Ponente: Gerhard Schmid. 2001

Platón. *Sofista.* (*Diálogos, Vol. V*). Madrid: Gredos, 1988.

Pontificia Comisión para los Medios de Comunicación. *Instrucción Pastoral Communio et progressio.* Ciudad del Vaticano: 1971.

Pontificia Comisión para los Medios de Comunicación. *Aetatis Novae.* Ciudad del Vaticano: 1992.

Pontificia Comisión para los Medios de Comunicación. *Ética de las comunicaciones.* Ciudad del Vaticano: 2000.

Pontificia Comisión para los Medios de Comunicación. *Ética en Internet.* Ciudad del Vaticano: 2002.

Rodríguez, José Luis. *El aprendizaje virtual. Enseñar y aprender en la era digital.* Santa Fe (Argentina): Homo Sapiens Ediciones, 2004.

Sartori, Giovanni. *Homo videns: Sociedad teledirigida.* Trad. Ana Díaz Soler. Buenos Aires: Taurus, 1998.

Silvio, Marco. *Educación interactiva. Enseñanza y aprendizaje presencial y on-line.* Trad. Gabriel Zadunaisky. Barcelona: gedisa, 2008.

Tamayo, Camilo Andrés; Juan David Delgado; Julián Enrique Penagos. *Hacer real lo virtual: Discursos del desarrollo, tecnologías e historia de Internet en Colombia.* Pontificia Universidad Javeriana, 2008.

Vattimo, Gianni. "La sociedad transparente". En: *En torno a la posmodernidad.* Barcelona: Anthropos, 1990.

Wittgenstein, Ludwig. *Tractatus logico philosophicus.* Madrid: Alianza Editorial, 2009.